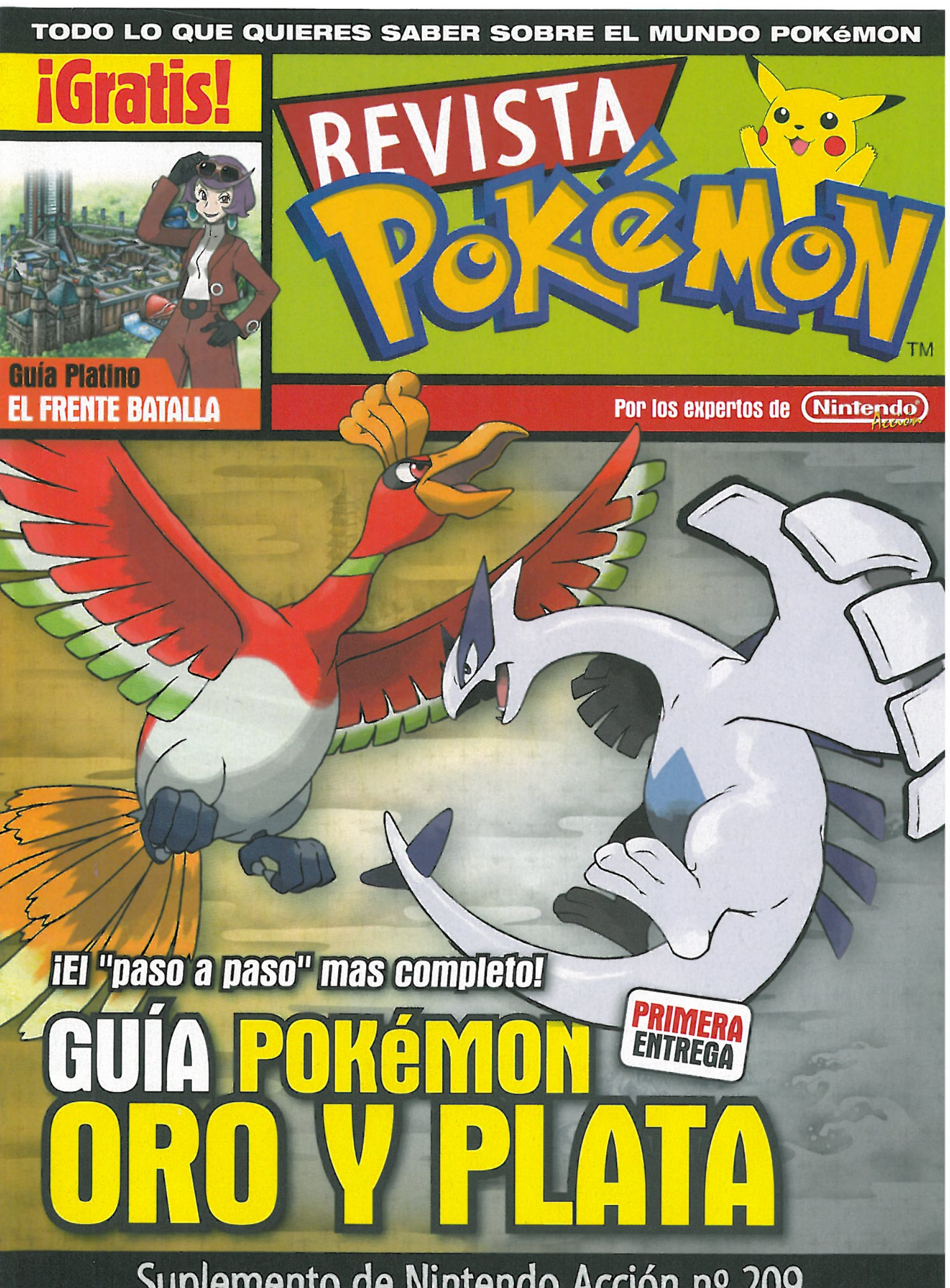

TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON
¡Gratis!
REVISTA
POKéMON
TM
Guía Platino
EL FRENTE BATALLA
Por los expertos de Nintendo Acción
¡El "paso a paso" mas completo!
GUÍA POKéMON
PRIMERA ENTREGA
ORO Y PLATA
Suplemento de Nintendo Acción nº 209





PokémON

QUIÉNES HACEMOS LA REVISTA POKéMON

■ **Director** Juan Carlos García Díaz •**Director de Arte** Abel Vaquero •**Redacción** Rubén Guzmán
•**Maquetación** Augusto Varela (Jefe de Maquetación), Patricia Barcenilla •**Secretarias de Redacción** Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones •**Colaboradores** Jorge Puyol Cavero
■ **Edita:** AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.
•**Directora General** Mamen Perera •**Director de Publicaciones Videojuegos** Amalio Gómez •**Sub. Gral. Económico-Financiero** José Aristondo •**Director de Producción** Julio Iglesias
•**Directora de Distribución y Suscripciones** Virginia Cabezón •**Director de Sistemas** Javier del Val •**Directora de Márketing** Belén Fernández
■ **DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD** •**Director Comercial** José E. Colino •**Jefe de Servicios Comerciales** Jessica Jaime
•**Directora de Publicidad** Mónica Marín •**Publicidad** Tatiana Sigüenza •**Coordinación de Publicidad** Mónica Saldaña Tel. 902 111 315. Fax 902 118 632
■ **REDACCIÓN** C/ Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid ■ **Suscripciones** Tel. 902 540 777 Fax 902 540 111 ■ **Distribución** Dispaña. Avda. Llano Castellano, 43 2ª planta 28043 Madrid Tel. 914 179 530 ■ **Transporte** BOYACA. •Tel. 917 478 800 ■ **Imprime** RUAN. Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid)
■ **Depósito Legal** M-25632-2005 ■

LOS NUEVOS POKéMON, POR FIN AL DESCUBIERTO

Zorua y Zoroark abren la próxima generación

Confirmados oficialmente el nombre de los nuevos Pokémon que darán forma a la entrega más esperada y rompedora de la serie... que aún no tiene título definitivo.

Una serie completamente nueva, no un remake ni una tercera versión. Eso será exactamente el próximo Pokémon en el que Junichi Masuda y la gente de Game Freak están trabajando con el objetivo de tenerlo listo a finales de este año en DS.

Que sí, Poké-fans, cuatro años después del exitoso lanzamiento de Diamante y Perla (más de 17 millones de unidades vendidas), por fin nos encontraremos un juego totalmente nuevo, dispuesto a regenerar la serie.

Esto es 'Top Secret'

La información va apareciendo con cuentagotas, como siempre cuando hablamos de proyectos nuevos de Nintendo, pero por el momento ya tenemos dos Pokémon, e incluso sus dos nombres: Zorua y Zoroark. Dos tipo Siniestro, de las especies Pokémon Zorro Malvado y Pokémon Zorro Monstruo, que ya están haciendo las delicias de los mejores entrenadores. Ambos Pokémon, además, serán los protagonistas de la próxima película (la número 13) que se estrenará en Japón: 'El Campeón Fantasma Zoroark'.

Oficialmente también está confirmado que el juego se desarrollará en una nueva región, aun sin nombre definitivo, habitada por nuevas especies que iremos conociendo.

La noticia de esta entrega acaba de salir a la luz gracias a la revista japonesa 'Coro Coro', de la que os ofrecemos algunas páginas, y lo cierto es que ya se han empezado a difundir los primeros rumores sobre nombres, nuevas funcionalidades del juego e incluso sobre la consola para la que estaría siendo desarrollado (un nuevo modelo de DS). Pero que quede claro: todo son rumores difundidos por algunas páginas de internet, el "caldo de cultivo" perfecto para propagarse. A lo largo de estos meses iremos completando la información y publicando cualquier noticia que Pokémon Company o Nintendo comuniquen.



Coro-Coro, al quite

¿Qué sería de los expertos Pokémon sin esta revista? Coro-Coro es la fuente más seguida por páginas de internet, bloggers y periodistas especializados en Pokémon. Es una de las revistas japonesas de mangas más exitosa, y en sus páginas se puede leer de primera mano la última información sobre Pokémon. Aquí se han desvelado las nuevas criaturas, como podéis ver.





¡Así lo está viviendo la página oficial japonesa!



Si habéis hecho un curso de japonés y queréis seguir las noticias que publica la página oficial japonesa, aquí tenéis: www.pokemon.co.jp ¡Molan estos Pokémon!

ZOROARK

- **Pokémon:** Zorro Monstruo
- **Tipo:** Siniestro
- **Habilidad:** ???
- **Altura:** 1.6 m
- **Peso:** 81,1 Kg
- **Evoluciona de Zorua**

ZORUA

- **Pokémon:** Zorro malvado
- **Tipo:** Siniestro
- **Habilidad:** ???
- **Altura:** 0.7 m
- **Peso:** 12,5 Kg
- **Evoluciona en Zoroark**

Gracias por estas imágenes a http://velisianna.deviantart.com

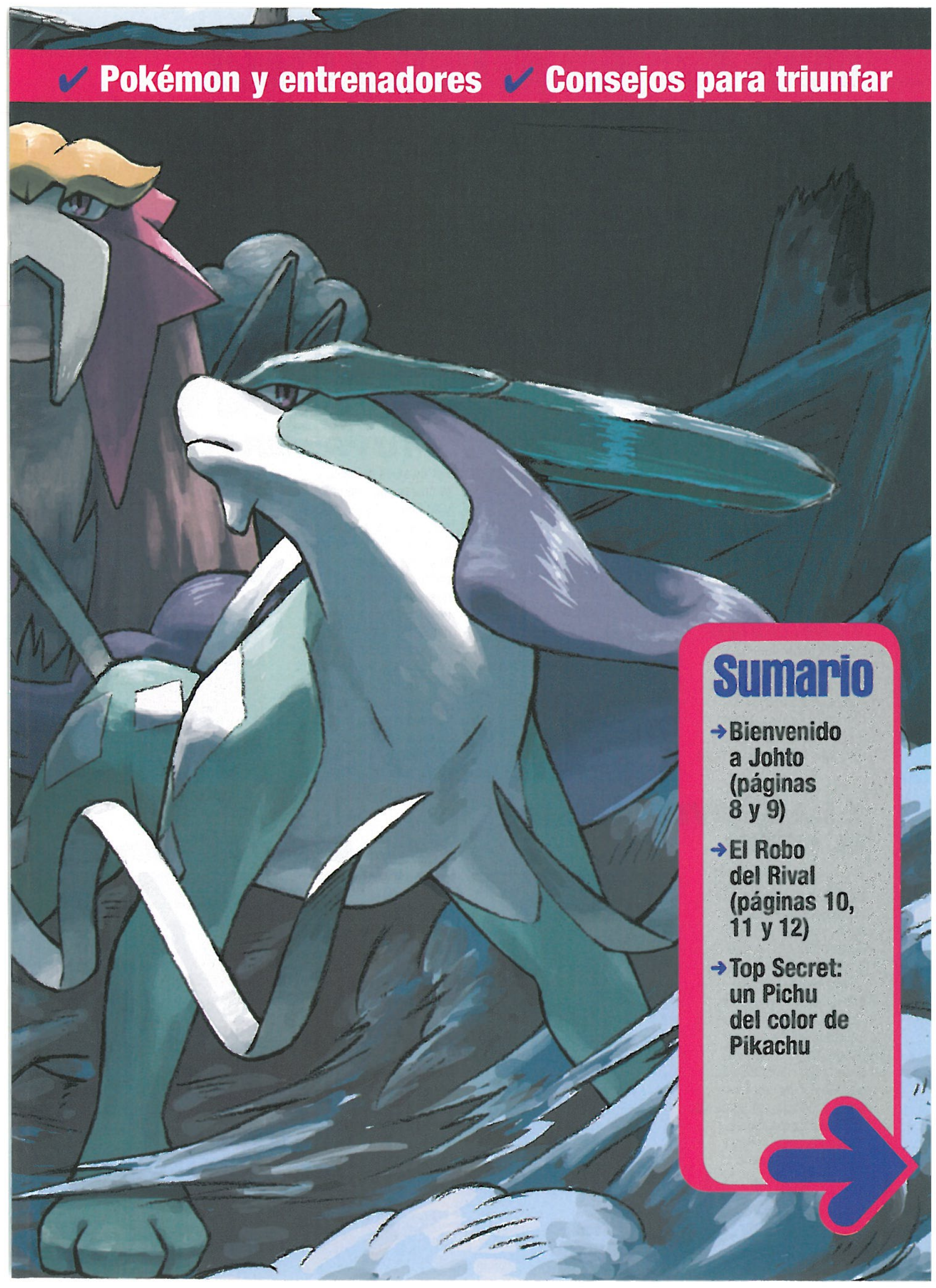
✔ Guía Paso a paso ✔ Consigue todos los objetos



¡Bienvenido a nuestra guía de maestros para las nuevas ediciones Pokémon! Aquí encontrarás consejos, objetos, trucos y claves para empezar con buen pie. Vas a vivir los primeros momentos del juego con más intensidad que nunca.



✔ Pokémon y entrenadores ✔ Consejos para triunfar



Sumario

Bienvenido a Johto

Tu aventura en la región de Johto comienza de una manera muy pausada... irás conociendo los nuevos pueblos y rutas, los nuevos aparatos y controles, y sobre todo la gran sorpresa: tu Pokémon.



1. BIENVENIDO A JOHTO

El Profesor Oak te da la bienvenida a Johto, una región llena de Pokémon y de cultura. Te pregunta si eres chico o chica, así como tu nombre, y te explica algunas cosas básicas del mundo Pokémon. Te encuentras en Pueblo Primavera, en casa de tu madre, que te espera sentada frente a la mesa de la cocina. ¡No puedes salir sin estar preparado! A continuación activa las funciones Mochila, Tarjeta de Entrenador, Guardar y Opciones en tu pantalla táctil.





2. LAS NOVEDADES EN EL MENÚ

Si le echas un vistazo a tu Mochila, verás que el diseño ha cambiado totalmente. Ahora verás un bonito 3D arriba indicando la zona de la Mochila que estás viendo. La Mochila se controla totalmente con la pantalla táctil, y se encuentra dividida en varios bolsillos donde guardar objetos distintos. En la Tarjeta de Entrenador puedes ver tus progresos, y arriba te indican las medallas de Gimnasio que tienes. Y ahora puedes guardar directamente desde la pantalla táctil, un solo toque.

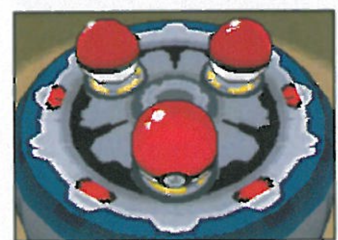




3. TU PRIMER POKéMON

Por fin sales de casa, y te cruzas con una chica y su Marill. Parece que te esperan en el Laboratorio del Profesor Elm... El profesor te invita a conseguir tu primer Pokémon, y te pide que vayas a visitar al Sr. Pokémon para averiguar datos sobre la crianza Pokémon. En una máquina cercana hay tres Poké Ball esperándote, que contienen a Chikorita, Cyndaquil y Totodile de nivel 5 cada uno. Sólo puedes elegir uno así que elige tocando el botón accionador de la PokéBall.





4. EL MENÚ POKéMON

Ya puedes acceder a la opción Pokémon en la pantalla táctil. El diseño de esta opción también ha cambiado por completo. Sencillamente toca un Pokémon del equipo para ver sus detalles. En la primera pestaña salen sus datos generales, como la fecha y lugar de obtención, la ID y EO, la experiencia o la naturaleza. En la segunda pestaña puedes ver sus stats, habilidad y movimientos. Y la tercera está reservada a las Cintas y los niveles de rendimiento en Pokéathlon.



¡MAMÁ TE DICE CÓMO AHORRAR DINERO!

Al comenzar el juego, tu madre te abre la opción de ahorrar parte del dinero que ganes. Puedes elegir destinar un 25% de tus ganancias en batalla directamente a tu madre, que los utilizará ocasionalmente para comprar diversos objetos de utilidad. Puedes volver en cualquier momento a visitarla para sacar tus ahorros, o bien para depositar más dinero con ella y así evitar perderlo cuando te derroten. Ten en cuenta que tu madre puede guardar hasta 999.999 Poké.

Además, te dará su número de teléfono para comprobar cuánto llevas ahorrado y que te comunique sus compras. Una vez recibas su llamada, deberás dirigirte a cualquier Tienda Pokémon y recoger el objeto del cartero vestido de rojo (el cartero puede guardar hasta 5 objetos sin recoger, pero si no recoges ninguno tu madre dejará de comprarlos).

Tu madre puede comprar cualquier Baya entre Baya Caoca (n. 36) y Baya Chilan (n. 52), además de estos objetos: Hiperpoción, Superpoción, Repelente, Piedra Lunar, Pañuelo Seda, Cinta Fuerte, Banda Focus y Pañ. Elegido.



¡Hazte con todos!

PUEBLO PRIMAVERA

Aunque no haya zonas de hierba, en Pueblo Primavera también hay Pokémon en los árboles (los mismos que en Ruta 29) y una misteriosa zona marítima hacia el este donde verás Tentacool y Tentacruel.

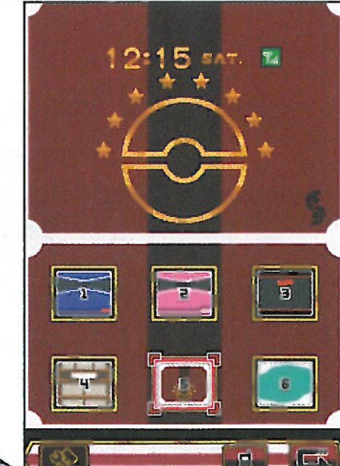
CONSEJOS

¡EL PRIMER POKéMON DE TU EQUIPO TE SIGUE!

No, no te has quedado bizco, es verdad. Sí, el primer Pokémon de tu equipo no se queda quieto en su Poké Ball, sino que te sigue andando por todas partes. Si te vuelves y hablas con él, podrás comprobar su estado de ánimo. Además, si usas un movimiento de campo, éste lo usará directamente desde donde se encuentre. Cualquiera de las 493 especies de Pokémon, incluyendo sus distintas Formas y sus coloraciones shiny, son reflejadas de esta manera en el juego, por lo que será un placer ver cómo nos siguen nuestros amigos a lo largo de la aventura.

5. EL POKéGEAR

Antes de irte del Laboratorio, el ayudante del Profesor Elm te entregará 5 pociones. Ya fuera, la chica de antes te espera con su Marill para disculparse por el anterior incidente. Si ahora vas a tu casa, tu madre te entregará el PokéGear. En él por ahora sólo tienes el Teléfono Móvil instalado. Tu madre ha dejado su teléfono para que la llames cuando quieras, y Elm te da el suyo también. Además puedes cambiar el diseño del PokéGear a tu gusto en Opciones: hay seis diseños diferentes.





OBJETOS

PUEBLO PRIMAVERA

- ★ **POCIÓN (X5):** Regalo del ayudante de Elm.
- ★ **POKéGEAR:** Regalo de tu madre.
- ★ **PIEDRAETERNA:** Regalo del Profesor Elm tras eclosionar el Huevo de Togepi.
- ★ **MASTER BALL:** Regalo del Profesor Elm tras conseguir las 8 medallas de Johto.
- ★ **TÍCKET BARCO:** Regalo del Profesor Elm tras entrar en el Hall de Fama.
- ★ **POCIÓN:** Oculto, usa el Zahorí.

El Robo del Rival

La primera aventura consiste en cumplir un recado para el Profesor Elm. Por el camino conocerás a Oak, que te entregará tu PokéDex. Pero algo horrible ha pasado en Pueblo Primavera…

1. AVANZANDO POR LA RUTA 29

Nada más entrar a Ruta 29 lo primero que se puede observar es que el diseño de la hierba ha cambiado radicalmente. Ya no son unas plantas superpuestas, sino una densa maraña de hierbas y plantas que rodean todo el cuerpo del personaje. Cuando sale el primer Pokémon salvaje, vemos otra mejora adicional al sistema de seguimiento del primer Pokémon: y es que éste sale a luchar directamente, no de una Poké Ball. Avanza por la Ruta 29 y empieza a entrenar a tu Pokémon.





2. ENTRA EN RUTA 46

A mitad de camino, por el norte, está el acceso a Ruta 46. Puedes entrar a una primera zona donde capturar Pokémon salvajes más adelante, pero no avanzarás mucho hacia el norte. Sigue por Ruta 29 hasta C. Cerezo.



OBJETOS

RUTA 29

★ **BONGURI VERDE:** Al noroeste de la ruta.

★ **POCIÓN:** Al noreste de la Ruta.

★ **POKé BALL (X5):** Regalo de Lyra tras el tutorial de captura de Pokémon.

★ **CUCHARA TOR.:** Regalo de Marta los martes.

CIUDAD CEREZO

★ **DEPORTIVAS:** Regalo del anciano.

★ **MAPA:** Regalo del anciano. Función del PokéGear.

★ **AGUA MÍSTICA:** Usando Surf al oeste.

★ **PEPITA:** Oculto en Ciudad Cerezo.

CONSEJOS

VISITA A MARTA... LOS MARTES

Marta es una de los hermanos semanales. Visítala los martes y obtendrás la Cuchara Tor., y posteriormente te entregará la Cinta Impacto de tu primer Pokémon.

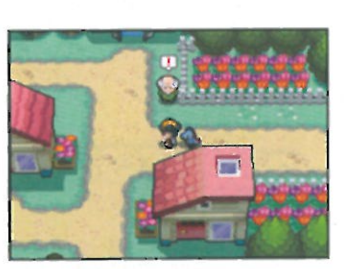
¡Hazte con todos!

RUTA 29

En la hierba de Ruta 29 salen Rattata, Pidgey, Sentret y Hoothoot. También pueden salir otros Pokémon usando Golpe Cabeza en los árboles (se obtiene más adelante), y poniendo las marchas de Sinnoh y Hoenn en la radio del PokéGear (debes tener la Pokédex Nacional).

3. TOUR POR CIUDAD CEREZO

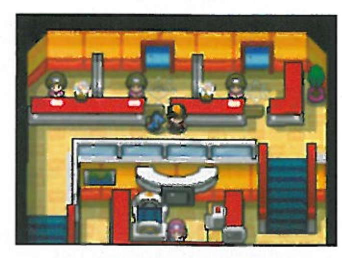
A la entrada de Ciudad Cerezo un anciano muy amable te ve algo despistado y se ofrece a enseñarte la ciudad. Te indicará varios lugares importantes, como el Centro Pokémon, la Tienda Pokémon o el lago, así como la salida hacia la Ruta 30. Al final te regala las Deportivas. Ojo porque son bastante novedosas, ya que para usarlas no es necesario pulsar B mientras caminas, sino que basta con dejarlas activadas en la pantalla táctil. Ya verás qué divertido resulta caminar con ellas.

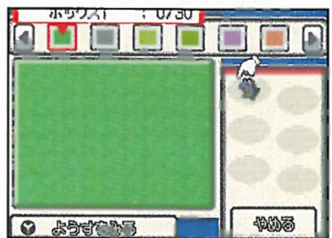




4. VISITA EL CENTRO POKéMON

Aprovecha para hacer una visita al Centro Pokémon. Su diseño está muy cambiado, y es bastante más funcional. En el centro como siempre te espera la Enfermera para curar a tu equipo Pokémon. Justo al lado se encuentra el PC para guardar Pokémon y objetos. El diseño de las Cajas del PC también presenta novedades, y el control es puramente táctil. La zona wireless se encuentra atrás en la misma planta, y la zona wi-fi está de nuevo en el sótano, aunque todavía no puedes acceder.





5. EL MAPA DEL POKéGEAR

Tras restaurar a tu Pokémon, dirígete al norte hacia Ruta 30. Justo al salir, el anciano nos activará la función Mapa del PokéGear. Por ahora tenemos acceso al Mapa de Johto, que nos proporciona información sobre sus distintas rutas y ciudades.



CONSEJOS

ÁRBOL ESPECIAL: TAILLOW SALVAJES

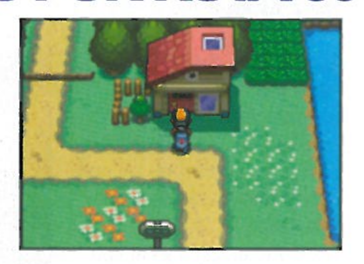
Cuando puedas usar Golpe Cabeza con un Pokémon, podrás golpear los árboles para que caigan Pokémon. Pues bien, una vez puedas usar Surf y Treparrocas, golpea uno de los árboles del noroeste de la ciudad para encontrar Taillow salvajes. Es el único lugar de Johto en el que salen.

RECOLECTANDO BONGURIS

Siempre que veas uno de los árboles especiales con un Bonguri, recógelo, porque más adelante te servirá para fabricar Poké Ball especiales en Pueblo Azalea. Existen 7 tipos de Bonguri, para fabricar 7 Poké Ball especiales distintas.

6. SUBIENDO POR RUTA 30

La Ruta 30 es sencilla. A medio camino hay una casa donde vive todo un experto en Bonguris. Te entrega la Caja Bonguris, por lo que desde ahora puedes recoger los Bonguris que crecen en algunos árboles de Johto.



7. RUTA BLOQUEADA

Más al norte la ruta se divide en dos. En el de la izquierda unos chicos se han puesto a luchar en mitad del camino, así que debes seguir por el de la derecha. Al extremo de la ruta se encuentra la casa del Sr. Pokémon.



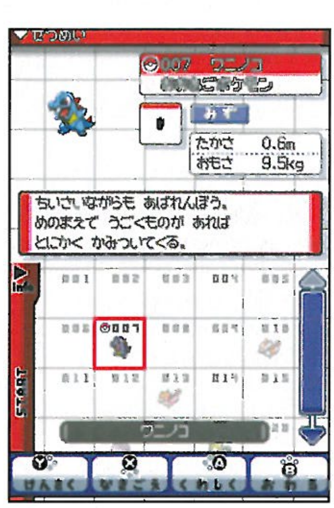
8. EL SR. POKéMON Y EL PROFESOR OAK

En la casa se encuentra el Sr. Pokémon tomando un té con el ¡Profesor Oak! El Sr. Pokémon sale a recibirte y te entrega el Huevo Misterioso para que lo analice el Profesor Elm. Lo metes en la Mochila por el momento.



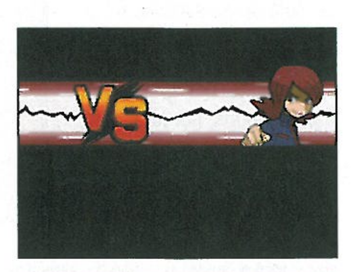
9. ASÍ OBTIENES LA POKéDEX

El Sr. Pokémon curará a tu Pokémon, tras lo que el Profesor Oak te saludará y te entregará la PokéDex. Es quizá el dispositivo más cambiado de todos. Tras abrirla, en la pantalla táctil saldrá una tabla con los Pokémon capturados y avistados, así como los botones con las funciones de Ordenar (Y), Grito (X) y Ficha PokeDex (A). En la pantalla de arriba puedes leer la descripción del Pokémon seleccionado, su tipo, altura y peso. Por supuesto, todo el control es táctil.



10. BATALLA CONTRA EL RIVAL

Al salir de la casa del Sr. Pokémon, el Profesor Elm te llama. Algo extraño está pasando en su Laboratorio de Pueblo Primavera, así que decides volver rápidamente. A la salida de Ciudad Cerezo te cruzas con el tipo pelirrojo de antes. ¡Quiere batalla! El chico usará a uno de los dos Pokémon que descartaste en el Laboratorio, concretamente el que tenga ventaja de tipo (Chikorita si elegiste a Totodile; Cyndaquil si fue Chikorita; Totodile si fue Cyndaquil), pero tiene nivel 5, podrás con él.





11. EL RIVAL ES UN LADRÓN

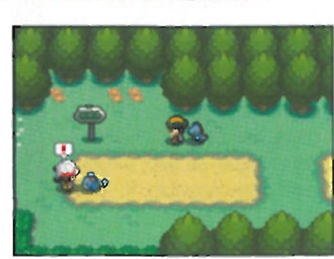
Por fin llegas al Laboratorio. Un policía te informa de que alguien ha robado uno de los Pokémon del Profesor Elm: ¡el chico de antes! Cualquier pista es bienvenida, así que les dices su nombre. El policía se va y le entregas el Huevo Misterioso al Profesor Elm. En muestra de su agradecimiento te deja quedarte con tu Pokémon. Despídete de tu madre antes de partir definitivamente en tu gran aventura Pokémon, para que así puedas activar el sistema de ahorro de dinero y obtener su teléfono.





12. EL TUTORIAL DE CAPTURA POKéMON

En la Ruta 29 te espera Lyra: quiere enseñarte a capturar Pokémon. Como siempre, la clave está en reducir los PS del Pokémon salvaje hasta que se encuentren en la zona roja y luego tirarle una Poké Ball. Por atenderla te regalará nada menos que 5 Poké Ball.



¡Hazte con todos!

RUTA 30

En esta ruta salen Pokémon distintos según tu versión. En la Edición HeartGold salen Caterpie, Metapod, Spinarak, Pidgey y Hoothoot, mientras que en la Edición SoulSilver salen Weedle, Kakuna, Ledyba, Rattata, Pidgey y Hoothoot.

RUTA 31

En general son los mismos que en Ruta 30, además de Bellsprout.

OBJETOS

RUTA 30

- **BONGURI ROSA:** Al norte de la ruta.
- **BONGURI VERDE:** Al centro de la ruta.
- **CAJA BONGURIS:** Regalo del experto en Bonguris de la casa del centro de la ruta.
- **POCIÓN:** Al sureste de la ruta.
- **HUEVO MISTERIOSO:** Encargo del Sr. Pokémon.
- **ANTÍDOTO:** Centro de la ruta.
- **REPARTIR EXP.:** Entregando la Escama Roja al Sr. Pokémon.
- **ESFERA AZUL:** Habla con Sr. Pokémon tras derrotar a Rojo (Edición Oro Heartgold).
- **ESFERA ROJA:** Habla con el Sr. Pokémon tras derrotar a Rojo (Edición Plata SoulSilver).

RUTA 31

- **BONGURI NEGRO:** Junto a la charca.
- **POCIÓN:** Junto a la entrada a Cueva Oscura.
- **POKé BALL:** Al sur de las escaleras.
- **CÁMARA LUCHA:** Regalo de Lyra al acceder a Ciudad Malva.
- **MT44 (DESCANSO):** Entregándole la Carta equipada en un Spearow del guarda del puesto de vigilancia de Ruta 35.

Entrenadores

RUTA 30

Hay tres entrenadores con Pokémon de bajo nivel. El primero te dará su número de teléfono para retarte más adelante.

RUTA 31

Aquí hay un solo entrenador con muchos Pokémon de tipo Bicho. Si le derrotas, te entregará su número de teléfono.

13. AVANZA POR RUTA 31

Poco después de entrar en la Ruta 31 llegas a la entrada a la Cueva Oscura. Como dice su nombre, la cueva está oscura, y para ver algo necesitarás usar Destello (MT 70). En todo caso puedes darte un breve paseo por la zona, encontrarás una Poción. Al oeste baja unas escaleras y llegarás a una zona con un Árbol de Bonguris negros frente a un estanque. Derrota al Cazabichos y te dará su número. Sigue al oeste y la ruta acabará enseguida con el acceso a Ciudad Malva.





¡Última hora!

PICHU

Carga Es un poderoso movimiento que aumenta la potencia de los ataques de tipo Eléctrico en el siguiente turno.

Placaje eléctrico Este potente ataque también inflige a Pichu 1/3 del daño que causa al oponente.

Aguante A Pichu le quedará 1PS, aunque el daño que reciba pueda debilitarlo.

Esfuerzo Iguala los PS de su oponente a los de Pichu. Funciona cuando Pichu tiene menos PS que su rival.

¡Consigue un Pichu del color de Pikachu!

Hasta el 25 de marzo tienes tiempo de conseguir el Pichu de color Pikachu a través de la CWF de Nintendo. Te explicamos cómo.

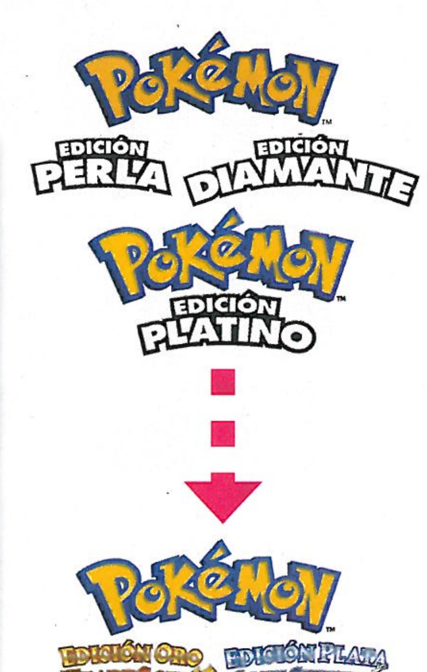
Si tienes las ediciones Perla, Diamante o Platino, estás de suerte. Puedes conseguir un Pichu de un color amarillo más oscuro que el resto de Pichus, con las mejillas muy rojas. Pero su magia no termina en el color... Qué va. Si lo transfieres las nuevas ediciones Oro Heartgold o Plata Soulsilver (a la venta el 26 de marzo) activa un evento importante. Si lo llevas al Encinar, el Pichu Picoreja aparecerá, darán unas vueltas juntos y se hará tu amigo. Además, este Pichu "shiny" lleva Piedraeterna y conoce movimientos especiales.

Para hacerte con él debes activar el Regalo Misterioso, asegurarte de que tienes acceso a la CWF de Nintendo con tu DS y descargártelo.

CONSÍGUELO EN 8 PASOS

Para recibir a este Pichu especial necesitas unos preparativos en tus ediciones originales Pokémon Diamante, Perla o Platino. Fíjate con atención en estos pasos.

1. Habla con el productor de televisión de la segunda planta de Jubileo TV en Ciudad Jubileo.
2. Responde así. Opinión sobre la programación: TODOS FELICES. Opinión sobre la TV: CONEXIÓN WI-FI. Guarda la partida y reinicia la DS.
3. En el menú aparece "REGALO MISTERIOSO". Selecciónalo para empezar.
4. Selecciona "RECIBIR REGALO".
5. A continuación selecciona "RECIB. COM. INALÁMBRICA" y elige "SÍ".
6. Observa cómo recibes a este Pichu "shiny".
7. Dirígete a cualquier tienda Pokémon y habla con el repartidor vestido de verde que está frente al mostrador. Te dará a Pichu. Asegúrate de tener al menos un espacio libre en tu equipo.
8. Guarda la partida, es muy importante que no lo olvides.



☑ Consejos definitivos ☑ Las claves, paso a paso

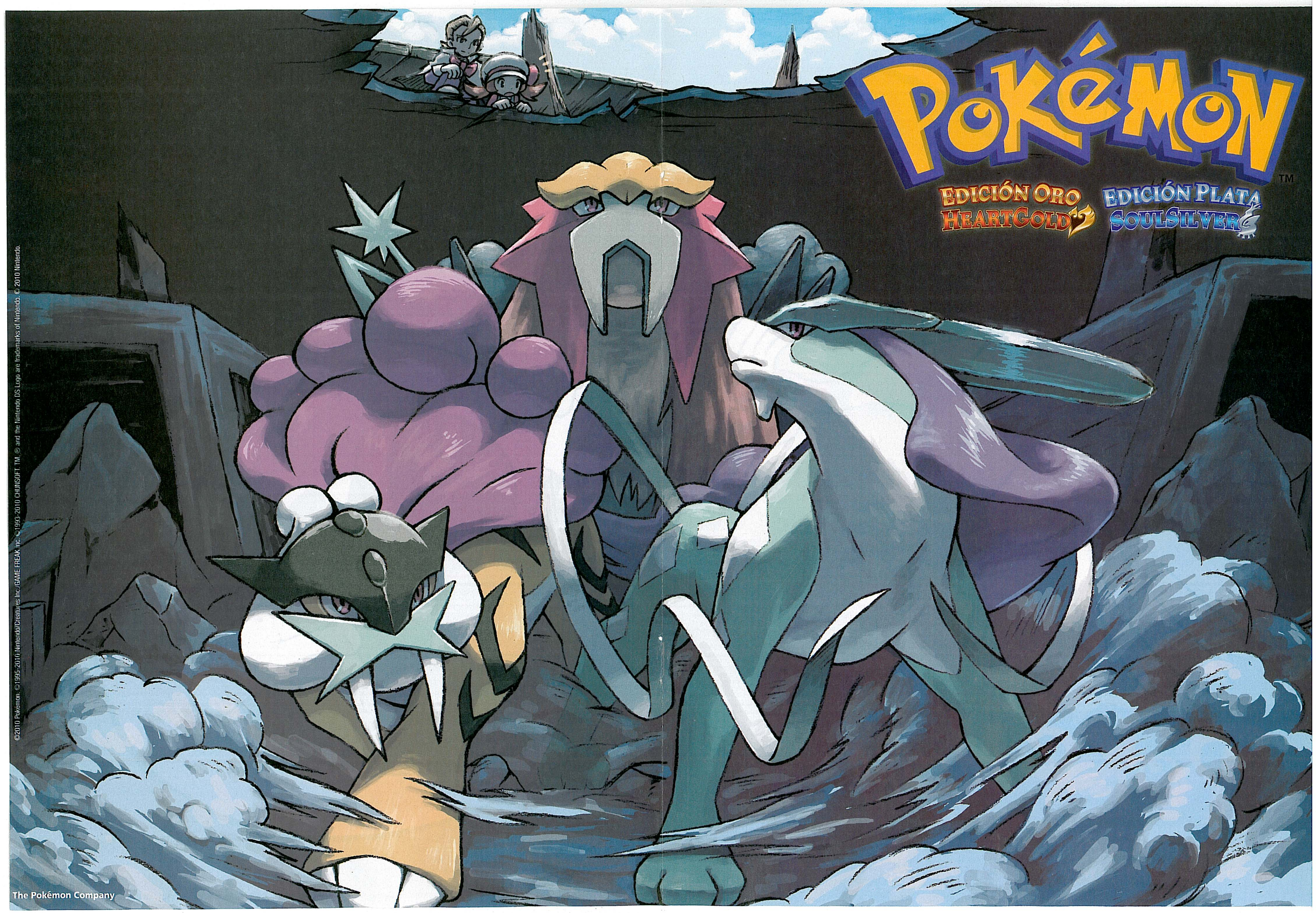
Frente de Batalla

POKéMON PLATINO

¡Bienvenido, entrenador! ¿Creías que habíamos acabado con la Guía de Maestros de Pokémon Platino? Aun faltaba lo mejor: El Frente Batalla, donde te esperan algunos de los retos más exigentes a los que jamás te has enfrentado. ¡Venga, sin miedo!



POKÉMON™
EDICIÓN ORO HEARTGOLD
EDICIÓN PLATA SOULSILVER
The Pokémon Company


Pokémon™
Edición Oro HeartGold
Edición Plata SoulSilver


☑ Repaso a los modos y reglas ☑ Todas las recompensa

EL FRENTE BATALLA

Para sobrevivir al Frente Batalla no basta con haber entrenado a un equipo Pokémon, además debes conocer perfectamente a tus rivales para poder adelantarte a ellos. Es el secreto del éxito.



Mejora en la Cámara Lucha

Al entrar al Frente Batalla, una recepcionista mejora tu Cámara Lucha. Ahora cuenta con una nueva opción que te permite ver tus Puntos de Batalla y las placas conmemorativas por derrotar a Ases del Frente.

También en Pokémon Oro HeartGold y Plata SoulSilver

Hemos dejado esta zona para el final porque el Frente Batalla también está presente en las nuevas Ediciones HeartGold y SoulSilver, y es prácticamente idéntico.

1. BIENVENIDO AL FRENTE BATALLA

Podrás acceder al Frente Batalla una vez hayas derrotado a Fausto y Lectro en Zona de Combate. En el acceso al Frente Batalla una chica actualizará tu Cámara Lucha, y podrás consultarle a sus compañeras las reglas básicas del Frente.



2. PLAZA CENTRAL DEL FRENTE

Lo primero que verás nada más entrar al Frente Batalla es una plaza llena de gente. En los distintos puestos de la plaza podrás intercambiar tus Puntos de Batalla por objetos y MT's valiosas, o jugar un poco en las Tarjetas Rasca.



REGLAS GENERALES

El Frente Batalla tiene las siguientes reglas generales:

1. EQUIPO DE 3 POKéMON: Por lo general deberás registrar o alquilar un equipo de 3 Pokémon en Modo Individual (4 en Modo Dobles, 2 en Modo Conexión). En la Sala Batalla sólo puedes registrar 1 Pokémon.

2. RONDAS CONSECUTIVAS: Para superar tu récord y llegar al As del Frente deberás superar rondas de manera consecutiva sin perder en ninguna batalla de ninguna ronda. Los equipos a los que te enfrentarás se irán haciendo más poderosos y usarán mejores estrategias según avances de ronda sin caer derrotado.

3. AUTO-RECUPERACIÓN: Al final de cada batalla, tu equipo Pokémon será recuperado completamente (PS, PP, estado), pero no podrá ganar experiencia o esfuerzo. La auto-recuperación no ocurre en el Castillo Batalla.

4. SPECIES CLAUSE: No puedes llevar dos Pokémon de la misma especie (salvo Sala Batalla en Modo Dobles).

5.ITEM CLAUSE: Tus Pokémon no pueden llevar dos objetos idénticos. Los objetos consumidos son repuestos tras cada batalla. En algunos edificios no pueden llevar objetos desde el principio.

6. NIVEL 50: Los Pokémon deben estar a nivel 50. Si su nivel es superior, se reduce durante el reto. En la Fábrica Batalla se puede jugar en nivel 50 ó 100, mientras que en la Sala Batalla se puede jugar en cualquier nivel superior a 30.

7. UBER CLAUSE: Determinados Pokémon Legendarios no pueden acceder a ningún edificio del Frente Batalla: Mewtwo, Mew, Lugia, Ho-Oh, Celebi, Kyogre, Groudon, Rayquaza, Jirachi, Deoxys, Rotom (formas alteradas), Dialga, Palkia, Giratina, Phione, Manaphy, Darkrai, Shaymin y Arceus

RECOMPENSAS

El Frente Batalla tiene las siguientes recompensas:

1. PUNTOS DE BATALLA (PB): Tras ganar una ronda completa (de 7 ó 10 entrenadores) en uno de los edificios del Frente Batalla, tu Cámara Lucha recibirá una cantidad determinada de Puntos de Batalla (PB), que se irá incrementando según vayas superando rondas sin perder. Derrotar a los Ases del Frente supone 20 PB extra.

2. VÍDEOS DE BATALLA: Puedes grabar cualquiera de tus batallas en la Cámara Lucha.

3. RECORDS: Tus récords pueden ser enviados mediante la Mezcla de Récords en la Sala Unión con el wireless local de la Nintendo DS. Tus records y los de tus amigos aparecen en el edificio de la TV de Ciudad Jubileo.

4. FOTOS: Derrotar a un As del Frente en Modo Individual por primera vez te hará ganar una Foto Plateada para tu Cámara Lucha. La segunda vez que le derrotes, al final de la séptima ronda, obtendrás una Foto Dorada. Estas Fotos son la mayor recompensa existente en la mayoría de edificios.

5. OTROS: En algunos edificios podrás obtener Cintas para los Pokémon de tu equipo, trofeos, una estrella de Tarjeta de Entrenador e incluso conseguir fans. Mira cada edificio para más detalles.

TARJETAS RASCA

En uno de los puestos del Frente Batalla se encuentran las Tarjetas Rasca. Por 1 PB puedes comprar 3 tarjetas (hay 4 colores diferentes). Usando la pantalla táctil debes rascar tres de las zonas grises y ver si te ha tocado alguno de los premios indicados arriba. Para ello debes tener suerte y haber rascado tres figuras Pokémon iguales (Ditto sirve de comodín). Los premios posibles son:





PREMIOS			
1x Pepita	3x Baya Grana	3x Baya Algama	3x Baya Ispero
3x Baya Meluce	3x Baya Uvav	3x Baya Tamate	3x Baya Caoca
3x Baya Pasio	3x Baya Gualot	3x Baya Tamar	3x Baya Rimoya
3x Baya Pomaro	3x Baya Kebia	3x Baya Acardo	3x Baya Kouba
3x Baya Payapa	3x Baya Yecana	3x Baya Alcho	3x Baya Drasi
3x Baya Anjiro	3x Baya Dillo	3x Baya Bariba	3x Baya Chilan

SERVICIO DE INTERCAMBIO

Con los Puntos de Batalla (PB) puedes comprar objetos y Mt's muy valiosos. En el puesto izquierdo del Frente Batalla puedes intercambiar PB por diversos objetos de utilidad. En el puesto derecho del Frente Batalla puedes intercambiar tus Puntos de Batalla (PB) por MT's.

MT	PRECIO	DESCRIPCIÓN
MT06	32 PB	Enseña Tóxico.
MT73	32 PB	Enseña Onda Trueno.
MT61	32 PB	Enseña Fuego Fatuo.
MT45	32 PB	Enseña Atracción.
MT40	40 PB	Enseña Golpe Aéreo.
MT31	40 PB	Enseña Demolición.
MT08	48 PB	Enseña Corpulencia.
MT04	48 PB	Enseña Paz Mental.
MT81	64 PB	Enseña Tijera X.
MT30	64 PB	Enseña Bola Sombra.
MT53	64 PB	Enseña Energibola.
MT36	80 PB	Enseña Bomba Lodo.
MT59	80 PB	Enseña Pulso Dragón.
MT71	80 PB	Enseña Roca Afilada.
MT26	80 PB	Enseña Terremoto.

OBJETO	PRECIO
Proteína	1 PB
Calcio	1 PB
Hierro	1 PB
Zinc	1 PB
Carburante	1 PB
Más PS	1 PB
Brazal Recio	16 PB
Cinto Recio	16 PB
Lente Recia	16 PB
Banda Recia	16 PB
Franja Recia	16 PB
Pesa Recia	16 PB
Toxisfera	16 PB
Llamasfera	16 PB
Hierba Única	32 PB
Polvo Brillo	48 PB
Cin. Elegida	48 PB
Cinta Focus	48 PB
Periscopio	48 PB
Cinta Fuerte	48 PB
Banda Focus	48 PB
Pañ. Elegido	48 PB
Garrafilada	48 PB
Colmillagudo	48 PB
Carameloraro	48 PB

3. TORRE BATALLA





La Torre Batalla es el principal edificio del Frente Batalla, y el único existente en las Ediciones Diamante y Perla. El jugador debe superar rondas de siete entrenadores consecutivos. En cada ronda, puedes registrar un equipo de 3 Pokémon (modo individual). Tras cada batalla, tu equipo Pokémon será recuperado completamente (PS, PP, estado), pero no podrá ganar experiencia o esfuerzo. También puedes grabar tu batalla en la Cámara Lucha o descansar entre batallas.

CONSEJOS

Estrategias básicas

La Torre Batalla no tiene reglas especiales en cuanto a sus batallas, pero los rivales irán siendo más fuertes e inteligentes según avances de ronda. En las primeras empezarán usando Pokémon pequeños, luego empezarán a usar objetos y combos de movimientos, para terminar usando Pokémon totalmente evolucionados desde la cuarta ronda. Por ello debes prestarle mucha atención a la cobertura de efectividades de tu equipo, es decir, que tenga movimientos muy efectivos contra casi todos los rivales, pero a su vez no reciban mucho daño por tener pocas debilidades. Otro buen consejo que podemos darte es que uses Pokémon veloces con gran capacidad para hacer daño, pero no te olvides de los cambios de estado como sueño o quemadura. Al final de la guía proponemos algunas estrategias.

MODOS DE JUEGO

- **MODO INDIVIDUAL:** Compites contra otros entrenadores en batallas 1 contra 1. Utilizas 3 Pokémon.
- **MODO DOBLES:** Compites contra otros entrenadores en batallas 2 contra 2. Utilizas 4 Pokémon.
- **MODO MÚLTIPLE:** Deberás elegir a uno de los entrenadores que te han ayudado en Sinnoh, y combatir junto a él contra los rivales en batallas 2 contra 2. El compañero, luego actuará de forma independiente.
- **MODO CONEXIÓN:** Deberás hacer pareja con otro entrenador conectado vía wireless con tu DS, y combatir junto a él contra los rivales en batallas 2 contra 2.
- **MODO GLOBAL:** Compites contra otros entrenadores en batallas 1 contra 1, usando 3 Pokémon. Pero esta vez es contra equipos descargados de todo el mundo a través de la Conexión Wi-Fi de Nintendo, y aunque sean controlados por la CPU, los equipos serán más complicados. El sistema trae 10 niveles, cada uno con 50 salas distintas compuestas de 10 retos diferentes formados por 6 entrenadores dirigidos por un líder. Si derrotas una sala de un nivel determinado, podrás acceder al siguiente. Si no, puedes volver a luchar contra esa sala o buscar una nueva de ese nivel. También puedes subir tu equipo a la CWF de Nintendo para ser retado por otros.

EL JUEZ DE STATS

En el hall de la Torre Batalla se encuentra el Juez de Stats. Si le enseñas un Pokémon, evaluará sus genes (IV's) en este orden:

1. POTENCIAL DEL POKéMON: El potencial del Pokémon depende de la suma de sus IV's en los 6 stats.

006 a 050	Bastante bueno.
051 a 100	Superior a la media.
101 a 150	Magnífico.
151 a 186	Excelente.

2. MEJOR ESTADÍSTICA: El Juez te indica en qué stat tiene su mejor IV, y cómo es de bueno.

01 a 10	Bastante bueno.
11 a 20	Muy bueno.
21 a 30	Fantástico.
31	Inmejorable.

RECOMPENSAS EN LA TORRE BATALLA

1.EN LA TORRE BATALLA OBTENDRÁS los siguientes Puntos de Batalla por superar una ronda: 3 PB (Rondas 1-2), 4 PB (Rondas 3-4), 5 PB (Rondas 5-6) o 7 PB (Rondas 7+). Además, derrotar al Amo Torre supone 20 PB adicionales.

2. DERROTAR AL AMO TORRE EN MODO INDIVIDUAL te permitirá obtener Fotos en tu Cámara Lucha: Foto Plateada tras 21 victorias, y Foto Dorada tras 49 victorias.

3. LOS POKéMON DE TU EQUIPO recibirán Cintas por superar distintos retos:

4. LOS MEJORES PREMIOS ESTÁN RESERVADOS PARA EL MODO INDIVIDUAL:

A. Trofeo de Bronce: Gana 20 veces consecutivas.
B. Trofeo de Plata: Gana 50 veces consecutivas.
C. Trofeo de Oro: Gana 100 veces consecutivas.
D. Estrella en la Tarjeta de Entrenador: Gana 100 veces consecutivas.

Cinta Habilidad	Cinta obtenida por vencer al Amo Torre en la Torre Batalla (21ª victoria Modo Individual).
Cinta Gran Habilidad	Cinta obtenida por vencer al Amo Torre en la Torre Batalla (49ª victoria Modo Individual).
Cinta Doble Habilidad	Cinta obtenida por superar el desafío doble Torre Batalla de Sinnoh (50ª victoria Modo Dobles).
Cinta Habilidad Múltiple	Cinta obtenida por superar el desafío multi Torre Batalla de Sinnoh (50ª victoria Modo Múltiple).
Cinta Habilidad Par	Cinta obtenida por superar el desafío multi conexión Torre Batalla de Sinnoh (50ª victoria).
Cinta Habilidad Mundial	Cinta obtenida por superar el desafío Torre Batalla Wi-Fi de Sinnoh (rango 5 Modo Global).

AMO TORRE JERICOR (21ª BATALLA)		
MILOTIC	RHYPERIOR	DRAGONITE
NV. 50	NV. 50	NV. 50
Surf	Romperrocas	Garra Dragón
Rayo Hielo	Terremoto	Golpe Aéreo
Atracción	Triturar	Onda Trueno
Hipnosis	Rugido	Danza Dragón
+ Camp. Concha	+ Cinta Focus	+ Baya Ziuela

AMO TORRE JERICOR (49ª BATALLA)		
HEATRAN	REGIGIGAS	CRESSELIA
NV. 50	NV. 50	NV. 50
Lluvia Ígnea	Agarrón	Psíquico
Foco Respl.	Terremoto	Rayo Hielo
Tierra Viva	Roca Afilada	Doble Rayo
Explosión	Puño Drenaje	Luz Lunar
+ Banda Focus	+ Polvo Brillo	+ Restos

4. FÁBRICA BATALLA

La Fábrica Batalla es el otro edificio presente en la Edición Esmeralda que repite. La principal diferencia es que no podrás registrar tu propio equipo de Pokémon para participar, sino que te presentarán 6 Pokémon entre los que deberás elegir 3. Al final de cada batalla podrás sustituir uno de tus Pokémon por uno de los utilizados por el último rival, y así poco a poco construirte un equipo más poderoso. Lee atentamente las pistas del científico para tomar la decisión adecuada.





LAS PISTAS DEL CIENTÍFICO

Antes de realizar la sustitución de Pokémon al final de cada batalla, un científico que te quiere echar una manita, te dará una serie de pistas acerca del equipo Pokémon de tu siguiente rival. Estas pistas irán siendo más escasas según avances:

RD	INFORMACIÓN 1 CONTRA 1	INFORMACIÓN 2 CONTRA 2
1	Nombre de sus 3 Pokémon.	Nombre de sus 4 Pokémon.
2	Nombre de 2 de sus Pokémon.	Nombre de 2 de sus Pokémon.
3	Nombre del Pokémon líder y uno de sus movimientos.	Nombre de los dos Pokémon líderes y uno de sus movimientos.
4	Un movimiento del Pokémon líder.	Un movimiento de los dos Pokémon líderes.
5+	El tipo más común en su equipo (si no hay tipos iguales te dirá que no hay especialización por tipo).	El tipo más común en su equipo (si hay empate de 2, uno de ellos, si no hay tipos iguales te dirá que no hay especialización por tipo).

RECOMPENSAS EN FÁBRICA BATALLA

Tiene los modos Individual, Dobles y Conexión, y es el único edificio en que podrás jugar tanto a nivel 50 como a nivel 100 (libre). En recompensas, tras cada ronda obtienes 5 PB, además de 20 PB extra por ganar al Jefe Fábrica. Al vencer a Espinal: Foto Plateada (21 victorias), y Foto Dorada (49 victorias).

REGLAS BÁSICAS

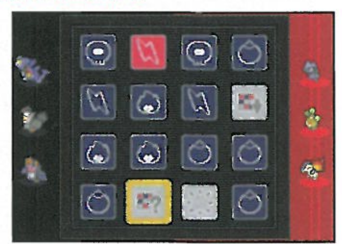
Aparte de la necesidad de alquilar Pokémon y de la posibilidad de jugar a nivel 100, el resto de reglas son muy parecidas a las de la Torre Batalla. Deberás superar rondas de 7 entrenadores con un equipo formado por 3 Pokémon (4 en dobles). Tras cada batalla, tu equipo Pokémon será recuperado completamente. También puedes grabar tu batalla en la Cámara Lucha o descansar entre batallas.

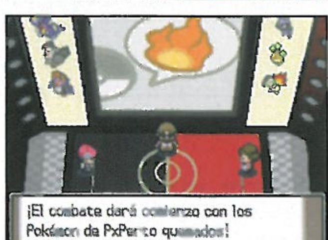
JEFE FÁBRICA ESPINAL

Espinal también tiene que usar Pokémon de alquiler, por lo que no sabemos su equipo con antelación. En las rondas 3 y 7 deberás prestar especial atención a los Pokémon que van formando tu equipo. Para ello algunos consejos útiles son fijarse en las debilidades de tu equipo, quedarte con Pokémon que tengan movimientos poderosos y buenas estadísticas e intentar diseñar una estrategia básica con lo que te vayan dando.

5. RULETA BATALLA

Aquí, el resultado de las batallas se ve influenciado enormemente por el Evento resultante de la ruleta. Antes de cada batalla, podrás ver en una pantalla gigante el equipo de tu próximo rival, lo cual te permitirá ir pensando una estrategia. En la pantalla gigante, un cursor irá pasando rápidamente por varios símbolos en una tabla llamados Eventos. Debes presionar el botón en la pantalla táctil justo cuando pase por algo que te interese (mira el cuadro para más detalles).





RECOMPENSAS DE RULETA BATALLA

La Ruleta Batalla cuenta con los Modos Individual, Dobles y Conexión. En cuanto a las recompensas, tras cada ronda obtienes 3 PB (va aumentando hasta la ronda 8), además de los 20 PB extra por derrotar al Astro Ruleta. Cuando derrotes a Delila obtendrás la Foto Plateada (tras 21 victorias), y la Foto Dorada (tras 49 victorias).

EVENTOS

Los siguientes Eventos están disponibles en la Ruleta de Batalla. Los Eventos con fondo rojo afectan al rival, mientras que los efectos con fondo negro te afectan a ti. El resto de Eventos afectan al clima, a la ruleta, etc.

Se aplican las inmunidades estándar frente al veneno (Acero, Veneno, Inmunidad), parálisis (Tierra, Flexibilidad), quemadura (Fuego, Velo Agua), sueño (Insomnio, Espíritu Vital) y congelación (Hielo, Escudo Magma).

EVENTO	EFECTO	RONDA
Menos PS	Reduce el PS del equipo en un 20%.	2+
Veneno	Envenena a todo el equipo Pokémon.	1, 3, 7+
Parálisis	Paraliza a todo el equipo Pokémon.	1, 3, 7+
Quemadura	Quema a todo el equipo Pokémon.	1, 3, 7+
Sueño	Duerme a un Pokémon.	5+
Congelación	Congela a un Pokémon.	5+
Bayas	Equipa una Baya a todo el equipo.	1, 2, 3, 7+
Objetos	Equipa una objeto a todo el equipo.	4+
Más Nivel	Sube un nivel a todo el equipo.	2+
Sol	Día Soleado en la siguiente batalla.	2, 3, 7+
Lluvia	Danza Lluvia en la siguiente batalla.	2, 3, 7+
Torm. Arena	Torm. Arena en la siguiente batalla.	2, 3, 7+
Granizo	Granizo en la siguiente batalla.	2, 3, 7+
Niebla	Niebla en la siguiente batalla.	4, 6+
Espacio Raro	Espacio Raro en la siguiente batalla.	4, 6+
Intercambio	Intercambio de equipos entre tú y el rival.	5+
Aceleración	Aumenta la velocidad de la ruleta.	1, 2, 3, 7+
Desaceleración	Reduce la velocidad de la ruleta.	1+
Azar	La ruleta funciona aleatoriamente.	1+
Salto	Avanzas a la siguiente batalla sin luchar.	5+
Premio	Ganas 1 PB y avanzas de batalla.	4+
Gran Premio	Ganas 3 PB y avanzas de batalla.	7+
Nada	Batalla sin evento.	1+

REGLAS BÁSICAS

Las reglas de la Ruleta Batalla son muy parecidas a las de la Torre Batalla, salvo en lo relativo a la determinación de Eventos que afectan a la batalla. Se trata de rondas de siete entrenadores con equipos de tres Pokémon.

ASTRO RULETA DELILA (21ª BATALLA)		
DUSKNOIR	MEDICHAM	LUDICOLO
NV. 50	NV. 50	NV. 50
Puño Sombra	Cabezazo Zen	Cascada
Lanzamiento	Inversión	Hoja Afilada
Fuego Fatuo	Aguante	Puño Drenaje
Espacio Raro	Sorpresa	Danza Espada
+ Bola Férrea	+ Baya Aslac	+ Cinta Fuerte

ASTRO RULETA DELILA (49ª BATALLA)		
ZAPDOS	BLAZIKEN	TOGEKISS
NV. 50	NV. 50	NV. 50
Rayo	Envite Ígneo	Hiperrayo
Aire Afilado	Fuerza Bruta	Tajo Aéreo
Onda Ígnea	Puño Trueno	Esfera Aural
Doble Rayo	Tajo Umbrío	Psíquico
+ Polvo Brillo	+ Hier. Blanca	+ Cinta Xperto

6. CASTILLO BATALLA

La clave del éxito está en saber utilizar los Puntos del Castillo (PC) con acierto. Al final de cada batalla obtendrás PC si cumples determinados objetivos, pero tu equipo Pokémon no recuperará PS, PP o estado. Deberás usar estos PC no solo para recuperar a tu equipo sino también para proporcionarle objetos o conseguir información acerca de los Pokémon del siguiente rival. No gastes PC en cosas innecesarias e invierte en nuevos rangos para acceder a mejores ventajas.





RECOMPENSAS DE CASTILLO BATALLA

El Castillo Batalla cuenta con los Modos Individual, Dobles y Conexión. Tras cada ronda obtienes 3 PB (va aumentando hasta la ronda 7), además de los 20 PB extra por derrotar al Mayordomo Kokuran. Cuando derrotes a Kokuran obtendrás la Foto Plateada (tras 21 victorias), y la Foto Dorada (tras 49 victorias).

REGLAS BÁSICAS

Las reglas del Castillo Batalla son muy parecidas a las de la Torre Batalla, pero tu equipo Pokémon no se recupera entre batallas por lo que tendrás que emplear PC, además de conseguir objetos e información sobre el rival. Se trata de rondas de siete entrenadores con equipos de tres Pokémon.

LOS PUNTOS DEL CASTILLO

Puedes obtener Puntos del Castillo (PC) de diversas formas, de manera que en una batalla podrás ganar entre 4 y 50 PC. Estas formas son:

PC	CONDICIÓN
10	Inicio de la ronda.
8	Usar menos de 5 PP en la batalla.
6	Usar menos de 10 PP en la batalla.
4	Usar menos de 15 PP en la batalla.
K × 3	K= Pokémon de tu equipo que no han sido debilitados.
K × 3	K= Pokémon de tu equipo con PS al máximo.
K × 2	K= Pokémon de tu equipo con PS entre 50% y 99.9%.
K	K= Pokémon de tu equipo con PS entre 0.1% y 49.9%.
K	K= Pokémon de tu equipo sin alteraciones de estado.
K × 7	K= Pokémon del rival con nivel superior al 55.

Con los Puntos del Castillo puedes adquirir determinados beneficios para facilitarte superar la ronda. Los beneficios disponibles dependen del Nivel de Rango, que deberás incrementar invirtiendo:

CLASE	RANGO	INVERSIÓN	EFECTO
Recuperación	Nivel 1	--	Se recuperan los PS del Pokémon.
	Nivel 2	100 PC	Se recuperan los PP del Pokémon.
	Nivel 3	100 PC	Se recuperan los PS y PP del Pokémon.
Información	Nivel 1	--	Puedes ver los Pokémon del rival.
	Nivel 2	50 PC	Puedes ver los movimientos del rival.
Objetos	Nivel 1	--	Puedes alquilar 8 Bayas.
	Nivel 2	100 PC	Puedes alquilar 8 Bayas y 12 objetos.
	Nivel 3	150 PC	Puedes alquilar 32 Bayas y 27 objetos.

Finalmente, con los Puntos del Castillo, puedes comprar los siguientes beneficios de batalla

BENEFICIO	RANGO	COSTE	DESCRIPCIÓN
Pasar Rondas	Nivel 1	500 PC	Te permite saltarte 4 rondas enteras.
BENEFICIO	**RANGO**	**COSTE**	**RECUPERACIÓN**
Restaurar PS	Nivel 1	10 PC	Restaura todos los PS de un Pokémon.
Restaurar PP	Nivel 2	8 PC	Restaura todos los PP de un Pokémon.
Restaurar Todo	Nivel 3	12 PC	Restaura los PS y PP de un Pokémon.

BENEFICIO	RANGO	COSTE	INFORMACIÓN
Pokémon	Nivel 1	1 PC	Puedes ver un Pokémon rival y su PS.
Estadísticas	Nivel 1	2 PC	Puedes ver el objeto, la naturaleza, la habilidad y los stats de un Pokémon rival.
Nivel + 5	Nivel 1	1 PC	Puedes subir 5 niveles a un Pokémon rival.
Nivel – 5	Nivel 1	15 PC	Puedes bajar 5 niveles a un Pokémon rival.
Movimientos	Nivel 2	5 PC	Puedes ver los movimientos de un Pokémon rival.

OBJETOS			
Roca del Rey	Nivel 2	10 PC	Puede hacer retroceder al rival.
Garra Rápida	Nivel 2	15 PC	Permite atacar primero a veces.
Hierba Única	Nivel 2	5 PC	Permite usar cualquier ataque en un turno.
Camp. Concha	Nivel 2	15 PC	Recupera PS al hacer daño.
Metrónomo	Nivel 2	10 PC	Potencia el uso continuado de un ataque.
Refleluz	Nivel 2	10 PC	Hace durar más a Reflejo y Pantalla Luz.
Garra Garfio	Nivel 2	10 PC	Hace durar más los ataques multiturno.
Raíz Grande	Nivel 2	10 PC	Potencia ataques que roban PS.
Toxisfera	Nivel 2	10 PC	Intoxica a quien la lleve equipada.
Llamasfera	Nivel 2	10 PC	Quema a quien la lleve equipada.
Bolaluminosa	Nivel 2	15 PC	Aumenta Ataque y At.Especial de Pikachu.
Hueso Grueso	Nivel 2	15 PC	Aumenta Ataque de Cubone y Marowak.
Hier. Blanca	Nivel 3	5 PC	Restaura cualquier nivel negativo de stat.
Cinta Focus	Nivel 3	15 PC	A veces resiste un golpe final con 1 PS.
Banda Focus	Nivel 3	10 PC	Resiste golpes con 1 PS, si tiene PS máx.
Restos	Nivel 3	20 PC	Restaura PS todos los turnos.
Polvo Brillo	Nivel 3	20 PC	Baja la precisión del rival.
Periscopio	Nivel 3	20 PC	Aumenta probabilidad de golpe crítico.
Lupa	Nivel 3	20 PC	Aumenta algo precisión del Pokémon.
Telescopio	Nivel 3	20 PC	Aumenta precisión del Pokémon más lento.
Cin. Elegida	Nivel 3	20 PC	Aumenta Ataque pero bloquea movimiento.
Gafas Elegid	Nivel 3	20 PC	Aumenta At.Esp. pero bloquea movimiento.
Pañ. Elegido	Nivel 3	20 PC	Aumenta Veloc. pero bloquea movimiento.
Cinta Fuerte	Nivel 3	20 PC	Potencia algo los movimientos físicos.
Gafas Esp.	Nivel 3	20 PC	Potencia algo los movimientos especiales.
Cinta Xperto	Nivel 3	20 PC	Potencia algo los movimientos efectivos.
Vidasfera	Nivel 3	20 PC	Potencia movimientos pero consume PS.

BAYAS			
Baya Zreza	Nivel 1	2 PC	Cura la parálisis.
Baya Atania	Nivel 1	2 PC	Cura el sueño.
Baya Meloc	Nivel 1	2 PC	Cura el envenenamiento.
Baya Safre	Nivel 1	2 PC	Cura la quemadura.
Baya Perasi	Nivel 1	2 PC	Cura la congelación.
Baya Caquic	Nivel 1	2 PC	Cura la confusión.
Baya Ziuela	Nivel 1	5 PC	Cura cualquier problema de estado.
Baya Zidra	Nivel 1	5 PC	Restaura 30 PS.
Baya Lichi	Nivel 3	5 PC	Aumenta Ataque en zona crítica.
Baya Gonlan	Nivel 3	5 PC	Aumenta Defensa en zona crítica.
Baya Aslac	Nivel 3	5 PC	Aumenta Velocidad en zona crítica.
Baya Yapati	Nivel 3	5 PC	Aumenta At.Especial en zona crítica.
Baya Aricoc	Nivel 3	5 PC	Aumenta Def.Especial en zona crítica.
Baya Zonlan	Nivel 3	5 PC	Aumenta golpe crítico en zona crítica.
Baya Arabol	Nivel 3	5 PC	Aumenta mucho un stat en zona crítica.
Baya Caoca	Nivel 3	5 PC	Debilita golpes efectivos de tipo Fuego.
Baya Pasio	Nivel 3	5 PC	Debilita golpes efectivos de tipo Agua.
Baya Gualot	Nivel 3	5 PC	Debilita golpes efectivos de tipo Eléctrico.
Baya Tamar	Nivel 3	5 PC	Debilita golpes efectivos de tipo Planta.
Baya Rimoya	Nivel 3	5 PC	Debilita golpes efectivos de tipo Hielo.
Baya Pomaro	Nivel 3	5 PC	Debilita golpes efectivos de tipo Lucha.
Baya Kebia	Nivel 3	5 PC	Debilita golpes efectivos de tipo Veneno.
Baya Acardo	Nivel 3	5 PC	Debilita golpes efectivos de tipo Tierra.
Baya Kouba	Nivel 3	5 PC	Debilita golpes efectivos de tipo Volador.
Baya Payapa	Nivel 3	5 PC	Debilita golpes efectivos de tipo Psíquico.
Baya Yecana	Nivel 3	5 PC	Debilita golpes efectivos de tipo Bicho.
Baya Alcho	Nivel 3	5 PC	Debilita golpes efectivos de tipo Roca.
Baya Drasi	Nivel 3	5 PC	Debilita golpes efectivos de tipo Fantasma.
Baya Anjiro	Nivel 3	5 PC	Debilita golpes efectivos de tipo Dragón.
Baya Dillo	Nivel 3	5 PC	Debilita golpes efectivos de tipo Siniestro.
Baya Baribá	Nivel 3	5 PC	Debilita golpes efectivos de tipo Acero.
Baya Chilan	Nivel 3	5 PC	Debilita golpes de tipo Normal.

MAYORDOMO KOKURAN (21ª BATALLA)					
STARAPTOR		EMPOLEON		HOUNDOOM	
NV. 50		NV. 50		NV. 50	
Retroceso	Esfuerzo	Cascada	Pico Taladro	Colm. Ígneo	Colm. Ígneo
Golpe Aéreo	Golpe Aéreo	Garra Metal	Acua Jet	Triturar	Colm. Rayo
Doble Equipo	Aguante	Demolición	Garra Umbría	Rugido	Inversión
Respiro	Ataque Rápido	Desarme	Avalancha	Contador	Aguante
+ Polvo Brillo		+ Colmillagudo		+ Banda Focus	

MAYORDOMO KOKURAN (49ª BATALLA)					
ENTEI		EMPOLEON		GALLADE	
NV. 50		NV. 50		NV. 50	
Llamarada	Sofoco	Surf	Hidrocañón	Psico-corte	Psico-corte
Rayo Solar	Paranormal	Terremoto	Foco Respl.	Roca Afilada	A Bocajarro
Hiperrayo	Bola Sombra	Ventisca	Pico Taladro	Golpe Aéreo	Hoja Aguda
Día Soleado	Paz Mental	Doble Rayo	Terremoto	Tijera X	Tajo Umbrío
+ Baya Acardo		+ Garra Rápida		+ Periscopio	

7. SALA BATALLA

La Sala Batalla es el edificio que tiene unas reglas más diferentes del resto. Sólo podrás registrar un Pokémon (dos iguales en dobles) y las rondas son de 10 entrenadores. Antes de cada batalla deberás elegir uno de los tipos del Pokémon rival, de entre los 17 existentes. Al hacerlo, el tipo subirá de rango, lo que implica que los Pokémon de ese tipo irán aumentando de nivel, además de ser especies más poderosas e incluso tener tipos secundarios que anulan tu ventaja de tipo.

NORMAL	FUEGO	AGUA	ELÉCT.
PLANTA	HIELO	LUCHA	VENENO
TIERRA	VOLADOR	PSÍQUICO	BICHO
ROCA	FANTASMA	DRAGÓN	SINIE.
ACERO	GARCHOMP		(?)



REGLAS BÁSICAS

Además de la selección de tipos, otras reglas han cambiado. Tu único Pokémon puede estar en cualquier nivel entre el 30 y el 100, e igualmente los Pokémon del rival tienen un nivel variable (al principio 20-25 niveles por debajo del tuyo; según aumenta el rango del tipo, su nivel va aumentando en 1 ó 2, y según avanzas de ronda, aumenta en 2).

Por otro lado, sólo puedes usar una especie de Pokémon en cada desafío. Así, en modo individual sólo puedes registrar a un único Pokémon, que deberás mantener durante las sucesivas rondas si no quieres perder el récord. En modo dobles podrás inscribir a dos Pokémon, que deberán ser de la misma especie.

RECOMPENSAS DE SALA BATALLA

La Sala Batalla cuenta con los Modos Individual, Dobles y Conexión. Tras cada ronda obtienes 1 PB (aumenta hasta 12 PB en la ronda 18), además de los 20 PB extra por derrotar a la Dama Salón. Cuando derrotes a Argenta obtendrás la Foto Plateada (tras 50 victorias), y la Foto Dorada (tras 170 victorias). También te irás haciendo con fans.

El chico que permanece junto al mostrador te da PB extra por mejorar tu récord total (con todos los Pokémon). A las 10 victorias te da 1 PB; a las 30 te da 3 PB; a las 50 te da 5 PB (y cada 50 victorias hasta 450); a las 500 te da 10 PB (y cada 100 victorias hasta 1000); a las 1200 te da 30 PB (y cada 200 victorias hasta 1800) y a las 2000 victorias te da 50 PB.

DAMA SALÓN ARGENTA

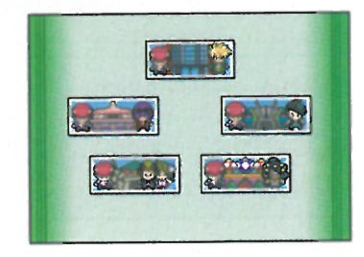


En las batallas 50 y 170 respectivamente, la Dama Salón Argenta te retará a una batalla. Ella también cuenta con un único Pokémon, y dado que es aleatorio no podemos adelantártelo. La clave está en llevar contigo un Pokémon rápido, con movimientos versátiles y poderosos, ya sean físicos o especiales, y gran Ataque o Ataque Especial, de manera que puedas derrotar a su Pokémon de un solo golpe.

Para llegar fresco a estas batallas finales, una buena idea es acabar con los tipos peligrosos para tu Pokémon en las primeras rondas, y dejarte un tipo con debilidad a tu Pokémon para la batalla final.

8. ESTRATEGIAS RECOMENDADAS

A continuación te damos algunos Pokémon útiles en el Frente Batalla. Todos los equipos son en general para la Torre Batalla, aunque también sirven para Ruleta Batalla o Castillo Batalla. Ten en cuenta la exclusión de objetos de partida.



ESTRATEGIA TRUCO + CARGA

Esta estrategia se aprovecha de que el rival no cambia de Pokémon en determinadas situaciones. La idea es usar Truco llevando un objeto elegido (Pañ. Elegido) para dárselo al rival, y a continuación sacar a un gran atacante que pueda protegerse con Sustituto y cargarse con movimientos como Paz Mental o Danza Espada, para luego arrollar al rival con tranquilidad.

El mejor activador es Cresselia, aunque otros Pokémon defensivos que aprendan Truco pueden servir. Básicamente debes usar Truco y bloquear al rival con un movimiento, para luego incomodarle con Onda Trueno o Destello y cambiar al atacante. Wobbuffet puede ayudarnos en los edificios donde hay limitación de objetos, pues gracias a Otra Vez puede bloquear al rival con un movimiento para poder sacar al atacante y cargarlo, además de tener Mismodestino en caso de urgencia.

El resto del equipo son golpeadores duros y rápidos con la capacidad de protegerse con Sustituto. Una vez te hayas cargado varios niveles ya puedes arrollar al rival.

POKéMON	HABILIDAD	NATURALEZA	EVs	MOVIMIENTOS
Cresselia con Pañ. Elegido	Levitación	Osada	252 PS, 252 Vel, 6 SDef	Truco, Onda Trueno, Reflejo, Destello
Wobbuffet con Baya Ziuela	Sombratrampa	Osada	28 PS, 228 Def, 252 SDef	Otra Vez, -Contador, Manto Espejo, Mismodestino
Scizor con Vidasfera / Restos	Experto	Firme	84 PS, 252 Att, 172 Vel	Sustituto, -Danza Espada, Puño Bala, Demolición o Fuerza Bruta
Latios con Restos	Levitación	Miedosa	252 SAtt, 252 Vel, 6 PS	Sustituto, Paz Mental, Pulso Dragón, Recuperación / Rayo Hielo
Azelf con Vidasfera / Restos	Levitación	Miedosa	252 SAtt, 252 Vel, 6 PS	Sustituto, Maquinación, Psíquico, Bola Sombra
Garchomp con Vidasfera / Rimoya	Velo Arena	Alegre	252 Att, 252 Vel, 6 PS	Sustituto, Danza Espada, Enfado, Terremoto
Lucario con Baya Aslac	Impasible	Modesta	252 Att, 252 Vel, 6 PS	Sustituto, Paz Mental, Esfera Aural, Pulso Umbrío

EQUIPO DE JUMPMAN16

Este es el equipo utilizado por Jumpman16 en Smogon. Se trata posiblemente del equipo con el mejor récord del mundo: 2364 victorias consecutivas en Torre Batalla. Su estrategia es aparentemente sencilla, pero la clave está en aprender a predecir el comportamiento del rival y adelantarse a él.

POKéMON	HABILIDAD	NATURALEZA	EVs	MOVIMIENTOS
Starmie con Cinta Xperto	Cura Natural	Modesta	252 SAtt, 252 Vel, 6 PS	Surf, Rayo, Rayo Hielo, Psíquico
Tyranitar con Baya Ziuela	Chorro Arena	Chorro Arena	252 Att, 252 Vel, 6 PS	Triturar, -Danza Dragón, Terremoto, Avalancha / Roca Afilada
Garchomp con Cinta Elegida	Velo Arena	Firme	252 Att, 96 Vel, 160 PS	Enfado, Terremoto, Triturar / Golpe Aéreo, Colm. Ígneo

EQUIPO DE MDRAGON

Este es el equipo utilizado por MDragon de pokexperto.net. Se trata de un conocido luchador competitivo que ha liderado durante un buen tiempo la LeaderBoard OU en Smogon, algo así como el ránking mundial de jugadores competitivos de Pokémon.

POKéMON	HABILIDAD	NATURALEZA	EVs	MOVIMIENTOS
Latios con Cinta Xperto	Levitación	Miedosa	252 SAtt, 252 Vel, 6 PS	Surf, Rayo, Rayo Hielo, Psíquico
Scizor con Vidasfera / Restos	Experto	Firme	252 Att, 252 Vel, 6 PS	Danza Espada, Puño Bala, Fuerza Bruta, Respiro
Garchomp con Cinta Elegida	Velo Arena	Firme	252 Att, 96 Vel, 160 PS	Enfado, Terremoto, Triturar / Golpe Aéreo, Colm. Ígneo

ESTRATEGIAS DE SALA BATALLA

Dado que este edificio tiene unas reglas muy especiales con equipos de un solo Pokémon, las estrategias también son diferentes. Se trata de Pokémon rápidos, poderosos y versátiles.



POKéMON	HABILIDAD	NATURALEZA	EVs	MOVIMIENTOS
Salamence con Cinta Elegida	Intimidación	Firme	252 Att, 252 Vel, 6 PS	Enfado, Terremoto, Colm. Ígneo / Llamarada, Roca Afilada
Garchomp con Cinta Elegida	Velo Arena	Firme	252 Att, 252 Vel, 6 PS	Enfado, Terremoto, Roca Afilada, Colm. Ígneo
Latios con Gafas Elegid	Levitación	Miedosa	252 SAtt, 252 Vel, 6 PS	Surf, Rayo, Cometa Draco, Psíquico
Togekiss con Pañ. Elegido	Dicha	Modesta	252 SAtt, 252 Vel, 6 PS	Tajo Aéreo, Esfera Aural, Lanzallamas, Tri-Ataque



EL PROFESOR OAK TE RESPONDE

Uf, este mes vamos cargaditos. Algunas dudas que vais a ver a continuación: detalles sobre los Pokémon shiny, legendarios en las nuevas ediciones Oro y Plata, mansiones en lugares secretos, confirmación de Dark Lugia, datos secretos de Lugia y Ho-Oh, claves para conseguir la tarjeta negra de entrenador y, por supuesto, avance sobre los nuevos Pokémon para este año...

Legendarios en Oro y Plata

Hola profesor, me llamo Julián y me encanta tu consultorio. Me gustaría que me contestaras a esta dudas sobre Pokémon Platino y los futuros Oro y Plata.

1.- ¿Con quién podría juntar a Vaporeon para tener huevos de Eevee?
Con cualquier Pokémon de su mismo grupo huevo (Tierra). Los más fáciles de conseguir en este grupo son Bidoof, Shinx, Pachirisu y Buizel. En todo caso tu Vaporeon debe ser hembra para que del huevo salga un Eevee. Si no es hembra deberás usar un Ditto (u otro Eevee o evolución suya).

2.- Me he pasado la liga Pokémon y ya puedo acceder a la Zona de Combate, pero no consigo descubrir cómo ir a la Zona Sobrevivir y a la Zona Descanso, y sin este dato no puedo continuar.
Debes avistar todos los Pokémon de la PokéDex de Sinnoh y pedir en el Laboratorio de Pueblo Arena que te activen la PokéDex Nacional.

3.- ¿Cuáles son los siguientes números de la PokéDex y cómo los avisto:152, 159, 170 y 190?
Rotom (152) se encuentra en la Vieja Mansión del Bosque Vetusto, pero sólo aparece en una televisión por la noche. Gardevoir (159) lo tienen algunos entrenadores, como Médium Telémaco en Calle Victoria (cerca de la entrada sur).
El 170 es Glaceon, acabo de decir cómo evolucionar a Eevee en este Pokémon, pero la Esquiadora Leire en Ruta 217 tiene uno. Finalmente, Dusclops es el 190 y lo tiene el Entrenador guay Gregorio en la Ruta 216.

4.- ¿Qué Pokémon legendarios van a salir en Oro y Plata?
Los principales legendarios son Lugia y Ho-Oh (a nivel 45 o 70 según la edición), Suicune, Articuno, Zapdos y Moltres, Kyogre o Groudon según el juego y Mewtwo. Además, Raikou, Entei, Latios y Latias merodean por Johto o Kanto según el caso. A Rayquaza le puedes conseguir teniendo a ambos Kyogre y Groudon contigo, y además podrás hacerte con Giratina, Palkia o Dialga en un evento especial; y seguramente otros legendarios tengan eventos especiales también.

5.- ¿Cómo consigo el PokéRadar y al Zahorí?
La función Zahorí del Poké-Reloj te la activa Maya (o León) la primera vez que pases por Ruta 207 hacia Monte Corona. El PokéRadar es un regalo del Profesor Oak, que te llegará nada más actives la PokéDex Nacional.

6.- ¿Quién ganaría un combate entre Cyndaquil y Totodile?, ¿y entre Ho-Oh y Lugia?
Suponiendo que estén al mismo nivel y que no tengan otra desventaja, lo normal es que Totodile derrote a Cyndaquil y que Lugia derrote a Ho-Oh por tener ventaja de tipo. Pero depende mucho de qué movimientos tenga cada uno, y sobre todo del entrenador.

7.- Me gustaría ver un Torterra shiny...
Está hecho. Y además te regalo un Rapidash de paso.

Julián Elías
e-mail



POKÉMON SHINY. Estos son Torterra y Rapidash shiny. Son muy raros: sólo 1 de cada 8192 Pokémon presenta un color especial.

Eventos Pokémon

Hola profesor Oak, me llamo Alex Puig, soy un gran admirador de Pokémon y de su consultorio, y debo decir que admiro mucho su trabajo. Esta es la primera vez que le escribo y le agradecería que me contestase a estas preguntas que llevo haciéndome bastantes días:

1.- Usted dijo en las últimas revistas cómo conseguir Pokémon shiny, pero si los Pokémon legendarios (Arceus, Darkrai...) no pueden criar ni se pueden conseguir mediante el Pokéradar, ¿esto quiere decir que no se pueden conseguir los Pokémon legendarios shiny? Por lo tanto, ¿los Pokémon legendarios shiny que veamos son falsos?
En un consultorio anterior conté algunas maneras para incrementar las probabilidades de que te salga un Pokémon shiny, pero estas maneras no excluyen que cualquier Pokémon salvaje pueda salirte shiny en uno de cada 8192 casos. Por ello es perfectamente posible que te encuentres Pokémon legendarios shiny, pero deberás tener mucha suerte. Los únicos Pokémon que no pueden ser shinies legalmente son los Pokémon de evento en NDS, y algunos de ellos son legendarios.

2.- En internet se ha comentado que se puede conseguir una mansión en la zona Descanso, ¿es esto verdad o no?
Es verdad solamente en Pokémon Platino: un chico te regala una mansión que a su vez le regaló un

tal Máximo, campeón de Hoenn. Pero seguro que ya lo sabías, salió en el anterior número de la guía.

3.- ¿Podría poner los cuatro mejores ataques y los Pokémon que tienen dichos ataques?
Hay demasiados ataques buenos e interesantes como para elegir sólo cuatro. Lo que sí puedo decirte es que los ataques Terremoto, Rayo, Rayo Hielo y Psíquico parecen ser las elecciones más frecuentes entre los fans. Se trata de movimientos muy poderosos y útiles que además al estar en MT pueden aprender muchas especies de Pokémon. Son estos ataques los que debes tener en cuenta al construir un equipo, tanto para usarlos como para predecir su uso por parte de los rivales. Los siguientes movimientos más usados son Bola Sombra, Lanzallamas, Hiperrayo y Surf (en este orden).

4.- He oído que existen dos Pokémon llamados Angeallen y Dark Lugia, ¿es esto cierto?
Angeallen es un monstruo inventado por fans en Internet, no un Pokémon de verdad. Hay muchos vídeos en YouTube indicando supuestamente cómo encontrarlo, pero son falsos. En cuanto a Dark Lugia, se trata de Lugia afectado por la oscuridad propia de Pokémon XD, pero en cuanto lo purificas se vuelve normal. Fuera de este juego el Lugia Oscuro no existe.

5.- ¿Cuándo va a ser el próximo campeonato Pokémon?
Este verano, en agosto, será la final mundial. Pero no sabemos todavía si se va a celebrar aquí...

6.- ¿Podría decirnos los próximos eventos Pokémon?
En los próximos meses deberíamos recibir el Arceus especial de nivel 100 con la Baya Magua equipada y con los ataques Sentencia, Distorsión, Corte Vacío y Golpe Umbrío. Este Arceus luego se utiliza en las Ediciones Oro HeartGold y Plata SoulSilver para asistir al nacimiento de un Pokémon legendario...

Los siguientes eventos están orientados, todavía más, a las nuevas Ediciones Oro HeartGold y Plata SoulSilver. El primero seguramente sea el llamado "Pichu color Pikachu", un Pichu shiny que activa la aparición del Pichu de Oreja Despeinada en El Encinar. Más adelante recibiremos un Jirachi especial que activa una nueva zona en el Pokéwalker.

Alex Puig
e-mail

Growlithe

Hola, me llamo Jesús, es la primera vez que escribo.

1.- ¿Cómo se captura en Pokémon Platino a Growlithe?
Growlithe sale en las Rutas 201 y 202, pero para ello deberás tener el cartucho de Rojo Fuego insertado en la ranura 2 de tu NDS.

Jesús
e-mail

Pokémon shiny

Me llamo Unai, soy un gran fan de Pokémon y me gustaría que publicase mi primera carta. Gracias.

1.- Cuando en Pokémon Esmeralda te salen Groudon y Kyogre, un amigo me ha dicho que si guardas antes y luchas y justo al empezar apagas y cargas la partida, al repetirlo muchas veces al final consigues que te salgan shiny. ¿Es verdad?
Pues suena raro pero sí, es verdad, lo que pasa es que tendrás que hacerlo muchas veces para que te salgan shinies. A lo mejor te tiras semanas y no salen, tú verás.

2.- Un día estaba jugando y me salió un Zubat shiny y quería capturarlo. ¿Los shinies dañan la partida?
No, los Pokémon shiny están previstos perfectamente en el juego y no causan ningún problema.

3.- ¿Podría poner la imagen de Shaymin shiny, por favor?
Sí, de hecho te pongo ambas formas, para que veas que hoy me siento generoso.

4.- ¿Qué es más probable, que salga un Pokémon shiny o que salga uno con el PokéRus?




SHAYMIN SHINY. *Si ves un Shaymin azulado como éste, ¡no dudes en capturarlo! Es extremadamente raro. Shaymin sigue siendo shiny al cambiar de forma.*

En principio es más probable que te salga un Pokémon shiny: 1 de cada 8192 casos. El PokéRus es 8 veces más raro: sale en 1 de cada 65536 Pokémon. Sin embargo, el PokéRus puede ser contagiado a muchos Pokémon y gracias al intercambio WiFi por GTS es más fácil que te lo termines encontrando.

FICHA DE LUGIA

Por Nivel	Tutor Platino	Otros Datos	Max Status
1 Remolino	Aire Afilado	Habilidad: Presión (todo movimiento que el rival use contra él verá reducido su PP en 2).	PS: 416 Ataque: 306 Defensa: 394 Velocidad: 350 At.Especial: 306 Df.Especial: 447
9 Velo Sagrado	Buceo		
15 Tornado	Viento Hielo		
23 Recuperación	Vien. Aciago	Obtención: En Oro HeartGold y Plata SoulSilver: Islas Remolino.	
29 Hidro Bomba	Truco		
37 Danza Lluvia	Cabezazo Zen	Tipos: Psíquico/Volador, débil a Roca, Fantasma, Eléctrico, Hielo y Siniestro, resistente a Planta y Psíquico, muy resistente a Lucha, e inmune a Tierra.	
43 Rapidez	Ronquido		
51 Don Natural	Rapidez		
57 Poder Pasado	Poder Pasado		
65 Paranormal	Acua Cola		
71 Castigo	Tierra Viva		
79 Premonición	Cabezahierro		
85 Aerochorro	Bofetón Lodo		
93 Paz Mental	Doble Rayo		
99 Ataque Aéreo	Ciclón		

FICHA DE HO-OH

Por Nivel	Tutor Platino	Otros Datos	Max Status
1 Remolino	Aire Afilado	Habilidad: Presión (todo movimiento que el rival use contra él verá reducido su PP en 2).	PS: 416 Ataque: 394 Defensa: 306 Velocidad: 306 At.Especial: 350 Df.Especial: 447
9 Velo Sagrado	Vien. Aciago		
15 Tornado	Cabezazo Zen		
23 Recuperación	Ronquido	Obtención: En Oro HeartGold y Plata SoulSilver: Torre Hojalata.	
29 Llamarada	Rapidez		
37 Día Soleado	Poder Pasado	Tipos: Fuego/Volador, muy débil a Roca, débil a Agua y Eléctrico, resistente a Lucha, Acero y Fuego, muy resistente a Bicho y Planta, e inmune a Tierra.	
43 Rapidez	Tierra Viva		
51 Don Natural	Onda Ígnea		
57 Poder Pasado	Cabezahierro		
65 Paranormal	Bofetón Lodo		
71 Castigo	Doble Rayo		
79 Premonición	Ciclón		
85 Fuegosagrado	Bofetón Lodo		
93 Paz Mental	Doble Rayo		
99 Ataque Aéreo	Ciclón		

5.- Por último, ¿podría poner los ataques de Palkia y Dialga?
Los puse hace sólo dos meses, así que mejor pongo los ataques de los legendarios de las nuevas Ediciones Oro HeartGold y Plata SoulSilver: Lugia y Ho-Oh.

Unai García
e-mail

Spiritomb (sí, de nuevo)

Hola profesor, me llamo Christian y me gustaría que me respondiese a estas preguntas.

1.- ¿Cómo se consigue a Spiritomb?
Deposita la P. Espíritu en las ruinas de la Torre Sagrada (Ruta 209) para activar el evento de Spiritomb. Desde ese momento, deberás hablar con 32 amigos (distintos o el mismo) en el Subsuelo. Cuando lo hayas hecho, vuelve a las ruinas y te encontrarás un Spiritomb salvaje.

2.- El lunes me pasé a Graveler del Perla al Platino y no evolucionó a Golem, ¿por qué?
Seguramente llevase una Piedraeterna equipada o pulsases B cuando intentaba evolucionar.

3.- ¿Se podrá conseguir a Uxie, Mesprit y Azelf en HG/SS?
No, son exclusivos de las Ediciones Diamante, Perla y Platino.

Christian
e-mail

El escurridizo Mesprit

Hola, me llamo Cecilio y es la primera vez que escribo. Me gustaría que me contestara a unas preguntas.

1.- ¿Cómo es posible que tenga capturados a Uxie y a Azelf pero no me aparezca Mesprit en el Pokémon Platino?
Mesprit es uno de los Pokémon a los que le gusta deambular por Sinnoh a sus anchas, así que lo que debes hacer es ir a buscarle. Para ello debes usar la función Marcamapa del Poké-Reloj, que te indica dónde se encuentra en cada momento.

2.- ¿Me puede poner la ficha con los ataques de Ho-Oh?
Búscala justo en la página anterior, si no la has visto aún...

3.- ¿En el Pokémon Plata Soulsilver van a salir nuevos personajes y Pokémon?
En HeartGold y SoulSilver no hay nuevas especies de Pokémon. En cuanto a los personajes, si has jugado a las Ediciones Oro y Plata originales verás que la mayoría resultan conocidos, y que otros proceden de las regiones de Hoenn y Sinnoh.

Cecilio Rivas
e-mail

HeartGold y SoulSilver

Hola profesor Oak me llamo Miguel y tengo nueve años. ¿Me podría usted contestar a unas cuantas preguntas?

1.- ¿Cómo se consigue y cómo se llama el objeto para evolucionar a Shaymin?
La Gracídea se consigue en Pueblo Aromaflor llevando en el equipo un Shaymin de encuentro fatídico (sólo los conseguidos en un evento oficial de Nintendo).

2.- ¿Hay alguna manera, en el Platino, de hacer los eventos de Arceus, Shaymin y Darkrai?
Los eventos de Shaymin y Darkrai tuvieron lugar a mediados de 2009 por medio de la CWF de Nintendo. Ahora mismo no puedes conseguir el objeto que activa estos eventos. El evento de Arceus nunca ha sido activado oficialmente por Nintendo en ninguna parte del mundo.

3.- En el Perla, Diamante o en el Platino ¿se puede conseguir a Pokémon como Groudon, Kyogre o Rayquaza?
No, estos Pokémon no salen en Sinnoh. Donde sí podrás capturarlos es en las nuevas Ediciones Plata SoulSilver y Oro HeartGold.

4.- ¿Es verdad que se puede conseguir un Gyarados rojo capturando 10 Gyarados normales o capturando 30 Magikarps? Si se puede, ¿cómo se hace?
No es verdad. Lo que pasa es que cuantos más Magikarp y Gyarados salvajes te encuentres más probable es que te salga shiny. Pero no te molestes en intentarlo, porque en las Ediciones Plata SoulSilver y Oro HeartGold podrás conseguir un Gyarados rojo mucho más fácilmente en el Lago de la Furia.

5.- ¿Puede darme algunos avances de cosas nuevas que habrá en el Oro Corazón y Plata Alma?
Te acabo de dar unos cuantos, y la review de la revista tiene más.

Miguel Reviejo
e-mail

LA GRACÍDEA SE CONSIGUE EN PUEBLO AROMAFLOR LLEVANDO EN EL EQUIPO UN SHAYMIN DE ENCUENTRO FATÍDICO (CONSEGUIDO EN UN EVENTO OFICIAL NINTENDO)

Estrellas de entrenador

Hola Profesor Oak, me llamo Javier, soy de Huelva y tengo 11 años. Me gustaría que respondiera a mis preguntas:

1.- ¿Cuándo van llegar a España los nuevos juegos de Pokémon Oro y Plata para DS?
El 26 de marzo, ¡ya queda muy poco!



TARJETA NEGRA. Esta tarjeta acredita a los mejores entrenadores Pokémon como se merecen. ¿Crees que eres capaz de conseguirla?

2.- Si le pongo la Tabla Draco a Arceus al nivel 80 y le subo al 100, ¿aprenderá ataques de tipo Dragón?
No, aprenderá los mismos ataques que aprendería sin ella. Lo que sí podrá hacer es aprender el ataque Cometa Draco de la Abuela Ela en Ruta 210.

3.- El objeto Gracídea, ¿dónde se consigue en Pokémon Platino?
Esta pregunta la he contestado algo más arriba, y además está en el sumario de aquí debajo.

4.- Y por último, ¿podría poner como se consiguen las estrellas de la ficha de entrenador?
Al empezar el juego tienes la tarjeta roja. La primera estrella se consigue pasándose la Liga Pokémon por primera vez (tarjeta azul). La segunda estrella más fácil: consiste en ganar un Super Concurso en nivel experto en una categoría (tarjeta bronce). La tercera estrella se consigue cogiendo 50 banderas en el mini-juego Captura la Bandera del Subsuelo (tarjeta plata).

Para conseguir la tarjeta oro (4 estrellas), deberás obtener 100 victorias consecutivas en la Torre de Batalla. Y la estrella final, para la tarjeta negra, se obtiene completando la Pokédex Nacional con 486 Pokémon (excluyendo Mew, Celebi, Jirachi, Deoxys, Darkrai, Shaymin y Arceus).

Todo un reto que sólo los mejores entrenadores logran.

Javier
e-mail

Reclutando a Shaymin

Hola profesor, me llamo Sergio, tengo 14 años y me gustaría que me resolviese algunas dudas.

1.- ¿Qué hace el movimiento As Oculto? El otro día a mi Clefairy le salió con Metrónomo.

Su poder depende de cuántos PP le resten: con 5 o más PP será de 40; con 4 PP será de 50; con 3 PP será de 60; con 2 PP será de 80; con 1 PP será de 200. Como seguramente tu Metrónomo tuviera 10 PP, tendría un poder base de 40.

As Oculto sólo lo aprenden por nivel Eevee, Slowking y Minun, además de Dunsparce y Shellos por movimiento huevo.

2.- En Exploradores del Cielo, ¿cómo se recluta a Shaymin?

Sube de nuevo a la Cumbre del Cielo y Shaymin se unirá a tu equipo automáticamente.

Sergio
e-mail

Descubriendo Japokémon

Hola Profesor, soy Nina y tengo unas cuantas dudas. Me gustaría que me las publicase.

1.- ¿Qué pasa si derrotas a un Pokémon legendario? Es que me acabo de cargar a Darkrai... Y digo yo que no me lo he cargado para siempre... ¿Verdad?

Puedes volver a Isla Lunanueva en cualquier momento desde el puerto de Ciudad Canal. Darkrai seguirá apareciendo siempre que no lo captures. Es decir, que por mucho que termines la batalla debilitándolo o huyendo, Darkrai esperará a que lo captures. Eso pasa con la mayoría de Pokémon legendarios.

2.- Un amigo mío dice que si capturas a Rayquaza y subes al Pilar Celeste otra vez hay unas escaleras hacia abajo y justo cuando las bajas, te encuentras con un montón de Pokémon shinies. ¿Es cierto esto?

No, no es cierto.

3.- En anteriores números usted dijo que Shinnoh era Hokkaido en la vida real. Entonces... ¿Podría decirme qué regiones eran Kanto, Hoenn y Johto?



DARKRAI volverá a aparecer una y otra vez en Isla Lunanueva hasta que lo captures. Incluso aunque te lo hayas "cargado".

La región de Kanto, es la región de Kanto en Japón (se llaman igual), y de hecho algunas de las ciudades de Kanto representan los diferentes barrios de Tokio, la capital japonesa (Shinjuku, Shibuya...). Johto es la imagen de la región japonesa de Kansai, tradicionalmente rival de Kanto. Las principales ciudades de Johto representan ciudades como Osaka, Kyoto o Kobe, y sus leyendas y edificios se ven en muchos casos reflejadas en cada ciudad. Fíjate con atención.

Hoenn representa las regiones sureñas de Japón, y más concretamente Kyushu. Las principales ciudades, como Fukuoka o Nagasaki, son Ciudad Petalia o Ciudad Portual. Y como has dicho, Sinnoh y Almia conforman la región de Hokkaido al norte.

4.- Fui al campeonato de Pokémon del año pasado y me encontré que muchos chicos tenían un Arceus de color dorado. ¿Es legal?

Era con toda seguridad un Pokémon ilegal. La única forma legítima de conseguir a Arceus es obteniéndolo en un evento de Nintendo, concretamente el de la última película de Pokémon. Estos eventos tuvieron lugar en Japón y EEUU, en julio y noviembre, mientras que el campeonato fue en junio. Además, los Pokémon obtenidos mediante evento de Nintendo vienen con una limitación que les impide ser shiny.

5.- ¿Hay algo detrás de las criadas de la mansión Fortuny?

Sí, dos entrenadores saldrán con un Blissey que lleva equipado un Carameloraro. Pero debes derrotarlas a todas en el número de turnos que te digan.

6.- Estoy a punto de conseguir un huevo de Pokémon y el que me lo da asegura que de él saldrá un Phione. ¿Me puede poner la ficha técnica de Phione? Y si es posible una foto.

¡Marchando una de Phione a la parrilla!

Nina
e-mail

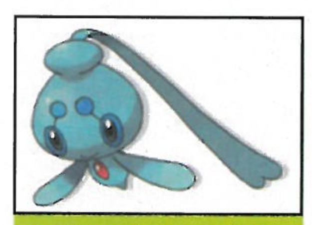
FICHA DE PHIONE

Por Nivel	Tutor Platino	Otros Datos	Max Status
1 Burbuja	Buceo	Habilidad: Hidratación (en lluvia el Pokémon es curado de cualquier cambio de estado al final del turno).	PS: 364 Ataque: 284 Defensa: 284 Velocidad: 284 At.Especial: 284 Df. Especial: 284
1 Hidrochorro	Viento Hielo		
9 Encanto	Desarme		
16 Supersónico	Refuerzo	Obtención: Crianza entre Manaphy y Ditto.	
24 Rayo Burbuja	Última Baza		
31 Armad. Ácida	Ronquido	Tipos: Agua, débil a Planta y Eléctrico, resistente a Acero, Fuego, Agua y Hielo.	
39 Torbellino	Rapidez		
46 Hidropulso	Alboroto		
54 Acua Aro	Poder Pasado		
61 Buceo	Bote		
69 Danza Lluvia	Doble Rayo		

Nuevos Pokémon en 2010

Hola, me llamo Ángel, es la primera vez que escribo y me gustaría que contestase a mis preguntas. Gracias.

1.- El otro día leí que Nintendo estaba preparando un juego nuevo de Pokémon para finales del 2010,



PHIONE. La cría de Manaphy es muy parecida a su madre, pero bastante menos poderosa.

¿es cierto eso?

Sí, es cierto, puedes leer todos los detalles en la noticia de este número. Por ahora sabemos que habrá una nueva Región, muchos nuevos Pokémon (de los que conocemos a Zorua y Zoroark, que saldrán en la nueva película) y nuevas funcionalidades de juego.

2.- ¿Es verdad que Oro HeartGold y Plata SoulSilver salen en marzo?

El próximo 26 de marzo salen en toda España ambas ediciones. Si las reservas con antelación podrías llevarte una figurita de Lugia o Ho-Oh de regalo, y si reservas ambas, también dos figuritas de Arceus.

3.- ¿Cuándo va a ser el evento de Arceus? ¿Es cierto que va a ver uno de Mew?

El evento de Arceus tiene lugar entre el 26 de febrero y el 11 de abril en las tiendas GAME de España. Este Arceus estará a nivel 100, con la Baya Magua equipada y con los ataques Sentencia, Distorsión, Corte Vacío y Golpe Umbrío.

En cuanto al evento de Mew, en Japón se ha ido celebrando hasta hace unos días, por lo que es probable que lo veamos en España en unos meses.

4. ¿Hay algún legendario que pueda evolucionar?

Ningún Pokémon considerado legendario en sentido estricto puede evolucionar. Sin embargo, Manaphy puede tener crías con Ditto, y de ese Huevo aparecerá otro legendario llamado Phione. ¿Has visto ya su ficha?

Angel
e-mail

Para resolver todas tus dudas sobre Pokémon, hazlas llegar a nuestro correo electrónico: nintendoaccion@axelspringer.es En el asunto pon CONSULTORIO DEL PROFESOR OAK







PREPÁRATE PARA NUEVAS Y EMOCIONANTES AVENTURAS DONDE TÚ QUIERAS, GRACIAS AL POKÉWALKER ¡A PARTIR DEL 26 DE MARZO!









CADA JUEGO INCLUYE UN POKÉWALKER



Camina a todas partes con el Pokéwalker, un accesorio increíble que te permite disfrutar del mundo Pokémon fuera de tu consola Nintendo DS o Nintendo DSi

